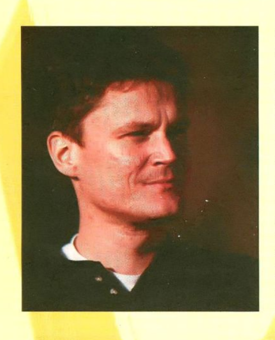


BG GOLD
TREND
Bestseller Games
14,99 DM
GOLD-EDITION
Ausgabe 4
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,50
PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!
STAR WARS®
REBEL ASSAULT
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT
Virengeprüft durch Thunder BYTE
MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!
ASM (1/94): MEGA-Hit,
Gesamturteil: Galaktisch.
„Die Höchstnote ist fast schon nicht gut genug."
INKLUSIVE CHEATS, TIPS UND TRICKS!
UNEINGESCHRÄNKTE CD-VERSION MIT SPRACHAUSGABE
REBEL ASSAULT AUF CD-ROM!
LucasArts
Originalprodukt von LucasArts Entertainment – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH
4 344161 514997 04





Risiken und Nebenwirkungen



Es ist mal wieder spät geworden, sehr spät sogar. Der Redakteur sitzt allein an seinem Schreibtisch und simuliert Arbeit; das Telefon ist stummgeschaltet, und auf dem Bildschirm vor ihm leuchtet keineswegs eine Textverarbeitung - oh nein. Das sieht viel mehr nach einem Sternenzerstörer und einem Rudel Tie-Fighter aus, und obwohl sich auf des Redakteurs Gesicht höchste Konzentration abzeichnet, umklammert seine Hand mitnichten den gefürchteten Rotstift. Das sieht viel mehr nach einem Joystick aus.

Der Redakteur atmet hörbar auf, als er die erste Runde um den Zerstörer unversehrt überstanden hat, und plötzlich ist ihm, als höre er ein Echo: Schnorchhhh...pfffhh. Fantastische Sprachausgabe, denkt er, aber sollte der nicht im Todesstern sitzen und seinen zernarbten Schädel salben? Da ist es wieder - Schnorchhhh...pfffhh. Der Redakteur dreht sich um, läßt entsetzt den Joystick los und traut seinen Augen nicht: Da steht er, leibhaftig, Darth Vader, Lord der Sith, und beherrscht wie immer die Galaxis mit eiserner Härte, aber heute abend offensichtlich von einem Redaktionsbüro auf dem Planeten Erde aus. Schnorchhhh...pfffhh, macht zur Abwechslung der Redakteur und vergewissert sich, daß keine legalen oder illegalen Substanzen für die Erscheinung verantwortlich sind, die sich hinter ihm materialisiert hat. Nichts da, er weiß sich im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte.

Der Schwarze scheint das Röcheln für eine Gesprächseröffnung zu halten und gibt sein berühmtes „Ich dulde kein Versagen" von sich, bevor er zum Laserschwert greift, die Lichtklinge summen läßt - und sich damit genüßlich am Rücken kratzt, während sich sein Gegenüber erschrocken an die Gurgel fährt. „Schnorchhhh...pfffhh...aaaahh", fährt die Erscheinung fort, „man glaubt gar nicht, wie's unter diesem Panzer juckt! Dem Imperator sei Dank, daß das Ding wenigstens dazu taugt", und läßt die Waffe, vor der die Galaxis zittert, wieder in ihren Griff zurückbrummen. „Hast Du eine Ahnung, was passiert, wenn sowas in der Hosentasche aufgeht?" Der Redakteur hatte bis zu diesem Tag nicht darüber nachgedacht, was sich überhaupt in der Hose eines abtrünnigen Jedi-Ritters abspielt - die dunkle Seite der Macht, vermutlich -, aber er weiß, was das Laserschwert mit Luke Skywalkers Arm angestellt hat.

„Schnorchhhh...pfffhh... Manchmal hab' ich's so satt!", dröhnt der Behelmte, „zehnmal, ach was, hundertmal hab' ich den Wartungsdroiden gesagt, bringt das Schwert in Ordnung, aber nein! Schnorchhhh...pfffhh... Kaum legt man ein bißchen die Stiefel hoch, geht das Mistding los, und ich darf wieder die Hecken damit schneiden oder Dübellöcher bohren." „A-aber die Macht", stammelt der Redakteur fassungslos. „Die Macht! Pah. Schön und gut, ab und zu kann man einem General die Luft abdrehen, aber meistens muß ich zu Hause die Gardinen mit ihr aufhängen. Unter uns: diese kleinen Ösen hinzufummeln erfordert wesentlich mehr Konzentration, als einen X-Wing aus dem Sumpf zu heben. Das soll sich dieser Yoda mal hinter seine spitzen Ohren schreiben."

Das ist zuviel. Die Vorstellung, wie das personifizierte Böse mit der dunklen Seite der Macht Vorhänge einfädelt, bricht den Bann. Der Redakteur findet sich allein in seinem Büro wieder, das er auf diesen Schreck schleunigst in Richtung der nächsten Kneipe zu verlassen beschließt. Er macht die Tür hinter sich zu, steigt ins Auto, dreht den Schlüssel und - Schnorchhhh...pfffhh ist das einzige, was der Anlasser von sich gibt.

Ganz leise hört man Yoda, den Jedi-Meister, lachen...

Peter Strobel

Peter Strobel





Inhalt



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Julia Kormann (jk), Patrick Meyer (prm), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4-6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@compuserve.com
Layout, grafische Gestaltung und Satz: STYLE OF THE ARTS. / Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Michael Denzer, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel.: (07631) 360-113, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Verbreitete Auflage: 300.000 Exemplare
Belichtung: Style of the Arts., Heitersheim
Druck: Baumann, Kulmbach
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2
Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.



Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- Maus / Joystick (empfohlen)
- Soundkarte (für die Sprachausgabe)
- VGA-Grafikkarte

REBEL ASSAULT läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstand und Konfiguration speichert. Auf Seite acht erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen. Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
❷ an der Eingabeaufforderung INSTALL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um REBEL ASSAULToder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Antiviren- und Packprogramme



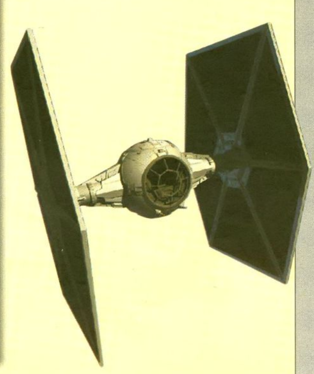
Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.
Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder sonst einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Bitte beachten Sie die im Lizenzvertrag (Seite 34) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen!

Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen" im Kurzinfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔈-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt – das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick 🕹 : er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ⊙-Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.
Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.





Die Macht

**Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...
Es herrscht Bürgerkrieg. Die Sternenkreuzer der Rebellen haben von ihrer verborgenen Basis aus ihren ersten Sieg gegen das böse Galaktische Imperium errungen; dieses regiert unter der Herrschaft von Darth Vader die Galaxis mit eiserner Härte. Das Imperium wird so schnell nicht zu schlagen sein, und viele junge Piloten haben sich schon den Rebellen angeschlossen, in der Hoffnung, der Galaxis die Freiheit wiederzugeben.**

REBEL ASSAULT bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, einer der jungen Piloten zu sein, die den Kampf gegen das Imperium aufnehmen. Mit dem Spielaufruf von REBEL ASSAULT legen Sie Ihre alte Identität ab und werden zu *Rookie One*. Ihr Ziel ist die



Vernichtung des Todessterns, Ihre Motivation die Freiheit des Universums, aber die Anhänger der Rebellion dürfen niemals die Worte von Yoda, dem Jedimeister, vergessen: „Die dunkle Seite der Macht, nicht unterschätzen sie darfst!"

Frisch Rebellen, seid zur Hand

Nach einer kurzen aber eisenharten Pilotenausbildung kommt Rookie One das erste Mal in einem der legendären Raumjäger der Klasse X-Wing zum Kampfeinsatz. Von nun an gibt es keine Ruhe mehr, eine spektakuläre STAR-WARS-Szene jagt die andere, und die Übermacht des Imperiums ist gewaltig. Eingebettet in einen stimmungsvollen Handlungsstrang aus Full-Screen-Videos mit Szenen aus der Kino-Trilogie wird Rookie One von einer mörderischen Mission zur nächsten geschickt. Im Verlauf der Ereignisse macht sich die Ausbildung im Beggars Canyon und im Asteroidenfeld manches Mal bezahlt. In rasanten Weltraumschlachten gilt es, ganzen Schwärmen von imperialen Tie-Fightern zu widerstehen, Sternenzerstörer zu eliminieren, Verfolger zwischen Asteroiden abzuhängen und schließlich den Todesstern zu zerstören. Zwischendurch kommt es immer wieder zu bodennahen Einsätzen, die dem Schutz von Rebellenstützpunkten dienen. Rookie One muß Walker bekämpfen, imperiale Spionagesonden rechtzeitig aufspüren und zerstören, Tie-Fighter durch zerklüftete Schluchten jagen und nach einem Absturz auch zu Fuß gegen die Sturmtruppen des Imperiums antreten. Bei vielen Gefechten sind Sie nicht allein, sondern bekommen vom Computer einige fähige Rebellenkameraden zur Seite gestellt, manche Missionen sind aber auch regelrechte Einzelkämpfereinsätze.

Die Legende lebt

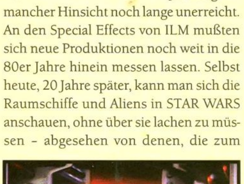
Als 1977 der erste Film der STAR-WARS-Trilogie in die Kinos kam, hatte *George Lucas* noch den ehrgeizigen Plan, daraus eine neunteilige Serie zu entwickeln. Zwar blieb es dann doch bei drei Teilen, aber STAR WARS wurde zu einem der größten Erfolge der Filmgeschichte und legte den Grundstein für das Lucas-Imperium. Der erste Teil der Legende wurde mit sieben Oscars ausgezeichnet – für den Soundtrack von John Williams und in den tech-



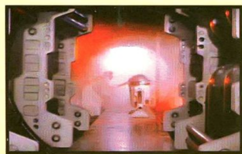


nischen Sparten. Erst fünf Jahre danach spielte ein Film an den Kinokassen mehr Geld ein als der *Krieg der Sterne*: E.T., für dessen ebenfalls preisgekönte Spezialeffekte die Lucas-Firma *Industrial Light & Magic* (ILM) verantwortlich zeichnete. Obwohl STAR WARS also 1982 finanziell übertroffen

STAR WARS



wurde, blieb die Jedi-Saga in mancher Hinsicht noch lange unerreicht. An den Special Effects von ILM mußten sich neue Produktionen noch weit in die 80er Jahre hinein messen lassen. Selbst heute, 20 Jahre später, kann man sich die Raumschiffe und Aliens in STAR WARS anschauen, ohne über sie lachen zu müssen – abgesehen von denen, die zum



Lachen gedacht waren.

Auch die beiden anderen Teile der Trilogie, *Das Imperium schlägt zurück* (1980) und *Die Rückkehr der Jedi Ritter* (1983), heimsten noch einige Oscars und Nominierungen ein. Mit STAR WARS begann für *Richard Edlund*, den Leiter von ILM, eine steile Karriere im Bereich der Spezialeffekte. Er wirkte an unzähligen Filmen mit, wie z. B. *Poltergeist, Ghostbusters, Die Hard* und *Alien 3* und gilt als der derzeit wichtigste „optische Trickser" von Hollywood.

Das Star-Wars-Spiel REBEL ASSAULT war bei seinem Erscheinen Ende 1993 eine ähnliche Sensation – und hatte vergleichbaren Erfolg. Zwar waren einige der Originalschauspieler wie Harrison Ford (Han Solo) und Sir Alec Guinness (Obi-Wan Kenobi) schlicht und ergreifend zu teuer, aber das Spiel schaffte mit Szenen aus den ersten beiden Filmen trotzdem eine authentische STAR-WARS-Atmosphäre. Einige Kritiker beschwerten sich darüber, daß das Spiel ausschließlich auf CD-ROM erhältlich war, aber darüber können wir in Zeiten, da CD-ROM-Laufwerke längst zur Standardausstattung zählen, natürlich nur noch lachen. Damals freilich schöpfte REBEL ASSAULT die Möglichkeiten des noch relativ neuen Mediums CD-ROM voll aus und forderte den gängigen Rechnern das letzte ab. Zum ersten Mal wurden digitalisierte Videosequenzen aus den Kultfilmen, detailreiche 3D-Grafiken, Multi-Channel-Sound und rasante Action erfolgreich kombiniert. Dieses völlig neue Spielprinzip wurde seither oft kopiert und verbessert. REBEL ASSAULT, der Ursprung aller Multimedia-Action-

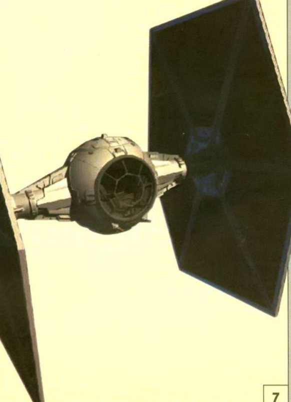








Spiele, kann sich aber auch heute noch sehen lassen und gehört zu den Referenzspielen des Genres.





Konfiguration und Programmstart

REBEL ASSAULT läuft unter MS DOS ab Version 5.0, im MS-DOS-Modus von Windows 95 und meist auch direkt unter Windows 95, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

Konfiguration

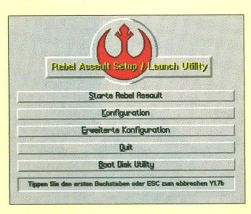
Das Spiel benötigt keine Installation. Rufen Sie es einfach von der DOS-Befehlszeile auf:

1 Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben im Hauptverzeichnis REBEL ein.

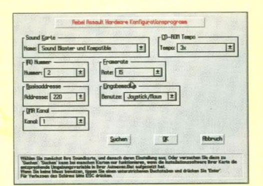
2 Das Programm legt ein Verzeichnis C:\REBEL an, in dem es Konfiguration und Spielstände speichert. Dieser Pfad ist nicht zu ändern.



Unter Windows 95 führt ein Doppelklick auf REBEL.EXE dazu, daß nach einem entsprechenden Hinweis das Spiel im MS-DOS-Modus gestartet wird. Das entspricht dem Verlassen von Windows 95 und dem Spielstart unter DOS. Meist ist REBEL ASSAULT aber auch direkt unter Windows 95 lauffähig, wenn es mit der Alternative REBEL2.BAT gestartet wird; auch hier öffnet das Betriebssystem zunächst ein Hinweisfenster, ein Mausklick auf *Ausführen* führt direkt ins Startmenü.



3 Wählen Sie im Startmenü zunächst den Punkt *Konfiguration*, um das Spiel an Ihre Hardware anzupassen. Wenn keine Maus zur Verfügung steht, können alle Menüpunkte mit dem hervorgehobenen Buchstaben angewählt werden.



Wählen Sie eine passende Soundkarte aus und geben Sie Interrupt, Portadresse und DMA-Kanal an. Die automatische Erkennung *(Suchen)* arbeitet recht verläßlich, nachdem der Soundkartentyp festgelegt wurde. Ist Ihre Soundkarte nicht in der Auswahl aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster Pro* oder *Soundblaster* zum Erfolg.

TIP Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt SET ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
BLASTER=A220 I5 D1 T4 H5
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wären also IRQ 5, DMA 1 und Adresse 220 anzugeben.



Windows 95 verwaltet die Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung: Markieren Sie die Soundkarte, klicken auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*!

Passen Sie das CD-ROM-Tempo an Ihr Laufwerk an und ändern Sie alle anderen Einstellungen nur, wenn die Vorgaben zu Problemen führen.
Wenn Sie keinen Joystick besitzen, wählen Sie unter *Eingabemedium* die Option *Maus*. Wir raten jedoch dringend zum Einsatz eines Joysticks!

TIP Weitere Hinweise zur Konfiguration und zum *Erweiterten Konfigurationsmenü* erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben.

4 Beenden Sie die Konfiguration mit *OK* und beantworten die Speicher-Abfrage mit *Ja* - damit ist REBEL ASSAULT fertig konfiguriert, und der Startbildschirm erscheint wieder. Lesen Sie unter Punkt 6 weiter!

Spielstart

5 Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD und geben dort REBEL ein (Win95: Doppelklick auf REBEL2.BAT).

6 Darauf erscheint das Startmenü: der erste Eintrag startet das Spiel, der zweite und dritte die Konfiguration, der vierte beendet das Programm. Der fünfte Menüpunkt erstellt eine Bootdiskette mit speziellen Einstellungen für REBEL ASSAULT. Diese Option funktioniert nur unter MS-DOS 5.x oder 6.x, nicht unter Windows 95; mehr dazu auf der nächsten Seite.
Drücken Sie entweder [S] auf der Tastatur oder klicken Sie auf den ersten Menüeintrag. Bevor Sie als Rookie One im Cockpit Platz nehmen, stimmt sich das Spiel mit Ihrer Hardware ab (Kalibrierung), danach beginnt der Vorspann, den Sie bei späteren Spielstarts mit ESCAPE abbrechen können. Wenn bis hierhin alles funktioniert hat, können Sie jetzt zur Spielanleitung auf Seite 10 umblättern.

Problemlösungen

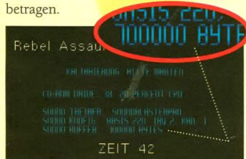
Speichermangel und -konfiguration
REBEL ASSAULT benötigt mindestens 4 MB Arbeitsspeicher. Dabei kommt es nicht auf die Größe des konventionellen Arbeitsspeichers an, sondern auf die korrekte Konfiguration. Der Hersteller empfiehlt, auf Speichermanager vollständig zu verzichten. Die bekanntesten sind HIMEM.SYS und EMM386.EXE, die zum Lieferumfang von MS DOS und Windows gehören und beim Rechnerstart geladen



werden. Um die Speichermanager zu entfernen, öffnen Sie die Datei CONFIG.SYS mit einem ASCII-Editor, z.B. EDIT von MS-DOS, und suchen nach den Zeilen, in denen HIMEM.SYS und EMM386.EXE geladen werden. Schreiben Sie vor diese beiden Zeilen REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Speichern Sie die Datei und starten Sie den Rechner neu. Wenn Sie den ursprünglichen Zustand wiederherstellen wollen, brauchen Sie nur die eingefügten REM wieder zu löschen.
Weitere Hinweise und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben.

TIP Cacheprogramme wie SMARTDRIVE vertragen sich nicht immer mit REBEL ASSAULT, außerdem belegen sie wertvollen Speicher. Deaktivieren Sie deshalb SMARTDRIVE oder andere Cacheprogramme. Das gleiche gilt für RAM-Disks oder spezielle Treiber, die in den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geladen werden. Besonders wenn Ihr Rechner mit nur 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen. Sie können sich dazu an unserer Beispielkonfiguration orientieren.

TIP Ein Indiz für zu wenig Speicher bietet der Kalibirierungsbildschirm, der die Soundbuffer angibt. Diese Zahl sollte mindestens 700.000 betragen.



Erstellen einer Boot-Diskette
Aus dem Startmenü heraus läßt sich eine Bootdiskette mit maßgeschneiderten Konfigurationsdateien erstellen. Unter DOS 5.x oder 6.x funktioniert diese Methode tadellos, wenn Sie aber Ihren Rechner unter Windows 95 betreiben, doppelklicken Sie statt dessen auf ALLBOOT.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Halten Sie in beiden Fällen eine leere HD-Diskette bereit und beantworten Sie die Abfragen des Programms. Die Diskette wird zunächst mit dem DOS-Befehl formatiert. Sie müssen deshalb dessen Standardabfrage („Wollen Sie eine weitere Disk formatieren?") mit Nein beantworten, damit die Bootdisk fertiggestellt wird.

Soundprobleme
Viele Startprobleme hängen mit einer falschen Konfiguration der Soundkarte zusammen. Wenn Sie sicher sind, genügend freien Arbeitsspeicher zu haben, sollten Sie bei Schwierigkeiten den Fehler zunächst bei der Soundkarte suchen. Rufen Sie das Konfigurationsprogramm erneut auf, um die Soundunterstützung versuchsweise abzuschalten! Wenn das Spiel ohne Sound startet: Prüfen Sie nochmals, ob die Werte für Portadressen und Interrupts in der Konfiguration mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster), andere müssen initialisiert (Aztech) oder in den Soundblaster-Modus versetzt werden (Mozart).
Schalten Sie das Eingabemedium auf *Joystick*, um Interruptkonflikte mit Maustreibern zu vermeiden!

Soundblaster 16
Falls Sie eine Soundblaster 16 eingebaut haben, wird sie auch im 16-Bit-Modus und mit einem 16-Bit-DMA-Kanal betrieben. Dieser ist nicht zwingend identisch mit dem 8-Bit DMA-Kanal. Sie können die Konfiguration Ihrer Karte überprüfen, indem Sie sich in der AUTOEXEC.BAT den Eintrag SET BLASTER ansehen. Dem 16-Bit DMA-Kanal geht ein „H" voraus, während der 8-Bit DMA-Kanal einem „D" folgt. Einige Mainboards können keine DMA-Kanäle größer als 3 benutzen. Folglich besteht die sicherste Methode darin, Ihre AUTOEXEC.BAT so zu modifizieren, daß dem Buchstaben „H" dieselbe Zahl folgt wie dem „D" (meist eine 1). Anschließend können Sie das System neu starten. Dadurch verwendet die Karte für 8-Bit- und 16-Bit-Zugriffe den selben DMA-Kanal.

Auswahl einer Steuereinheit
Obwohl Maus und Joystick zugleich benutzt werden können, ist es oft besser, sich für ein Eingabemedium zu entscheiden, da REBEL ASSAULT sonst langsamer ablaufen könnte oder eventuell Konflikte mit Maustreibern auftreten.

Joystick-Steuerung
Falls Sie Probleme bei der Joystick-Steuerung feststellen, sollten Sie zunächst prüfen, ob in Ihrem System mehr als ein Joystick konfiguriert ist. Falls dies der Fall ist, sollten Sie einen der Joystick-Ports deaktivieren, so daß es zu keinen Konflikten kommen kann. Im allgemeinen bereitet der Joystick-Port der Soundkarte weniger Kompatibilitätsprobleme. Falls der Joystick zu empfindlich reagiert, vergewissern Sie sich, daß alle Einstellmöglichkeiten des Joysticks für einen größtmöglichen Bewegungsfreiraum genutzt wurden.



Sie können den Joystick durch Eingabe von [J] auch im Spiel jederzeit neu kalibrieren.



Gegen „wacklige" Joystick-Steuerung helfen auch die im nächsten Abschnitt beschriebenen Patches.

Alternative Startdateien

In einigen Systemumgebungen kann die mitgelieferte zweite Startdatei REBEL2.BAT reibungsloser funktionieren. Ganz sicher ist das der Fall unter Windows 95 und auf Computern mit mehr als 16 MB RAM („DOS/16M"-Fehlermeldung). Probieren Sie auf jeden Fall auch diese Möglichkeit aus, wenn der normale Start versagt.
Außerdem finden Sie auf der CD im Verzeichnis \PATCH den offiziellen Update-Patch von LucasArts, der ebenfalls einige Probleme behebt. Mehr darüber lesen Sie auf Seite 21.
Wesentlich größere Eingriffe nimmt der inoffizielle Patch RA-Easy vor. Es handelt sich um ein Shareware-Programm, mit dem Sie die Spielumgebung vollständig an Ihren Bedarf anpassen können. Auch darüber mehr auf Seite 21.
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir für Zusatzprogramme und Patches weder Dokumentation noch Support übernehmen können. Die Anleitung liegt den Programmen in Form einer Textdatei bei, leider meist auf englisch. Wir geben die Programme so weiter, wie sie in Online-Foren und Mailboxen zu finden sind - ohne Funktionsgarantie und ohne Gewähr!



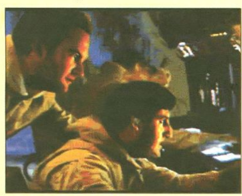


Spielanleitung

Wege zum Sieg

Natürlich gibt es für REBEL ASSAULT längst verschiedene Hilfsmittel, die den Schwierigkeitsgrad herabsetzen oder das Spiel austricksen. Bevor wir jedoch zu diesem Thema kommen, folgt hier zunächst die Spielanleitung für die Rebellen, die das Imperium ohne Schummeleien besiegen möchten.

Gehen wir also davon aus, Sie benutzen keine Cheats und keine Liste der Levelcodes; gehen wir außerdem davon aus, Sie haben noch nie REBEL ASSAULT gespielt und auch die STAR WARS Filme nie gesehen... Halt! Dieses Versäumnis wird zwar niemanden daran hindern, das Spiel erfolgreich zu spielen, aber mehr Spaß macht's schon, wenn man weiß, worum es geht. Schließlich gehört STAR WARS zur Allgemeinbildung des modernen Menschen.



Ob Sie eine Vorbildung als galaktischer Rebell besitzen oder nicht, Sie sollten folgende Schritte schon hinter sich haben:



Sie haben das Spiel durch Eingabe von REBEL oder durch Doppelklick auf REBEL2.BAT (Windows 95) gestartet (Näheres auf Seite 8/9).



Sie haben im Menü *Rebel Assault Setup / Launch Utility* alle gewünschten Einstellungen vorgenommen und dann die Option *Starte Rebel Assault* angeklickt.



Ebenfalls im Menü *Rebel Assault Setup / Launch Utility* haben Sie unter *Konfiguration* Ihr Steuerungsgerät gewählt.

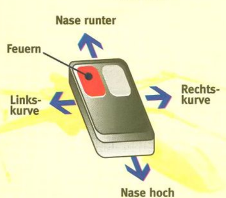


Der Datendurchsatztest Ihres CD-ROM-Laufwerks ist abgelaufen, und Sie sehen den Bildschirm für die Joystick-Kalibrierung vor sich (entfällt bei Maussteuerung).

Der Joystick

Die Steuerung verhält sich im *Normal-*Modus mit zwei Ausnahmen wie ein Flugknüppel, gleichgültig ob Sie mit Joystick oder Maus spielen:





Die Ausnahmen sind das *Target Practice* (Teil 1B Ihrer Pilotenausbildung) und die Mission *Death Star Surface*, bei denen nicht auf- und abwärts, sondern vor- und rückwärts gesteuert wird. Hier wird durch einen Druck nach vorne nicht nach oben, sondern nach vorne (zum oberen Bildschirmrand) gesteuert.





Die Auf- und Abwärtssteuerung läßt sich im Optionsmenü umkehren (siehe Seite 11).

Joystick-Kalibrierung

Die Bildschirmanweisungen für die Kalibrierung erscheinen auf deutsch, wenn Sie direkt von der CD-ROM spielen. Sollten Sie jedoch das mitgelieferte Update auf Version 1.8 benutzen, sind die Anweisungen englisch.



Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen und achten Sie dabei auf die Koordinaten, die unten im Bild angegeben werden. Versichern Sie sich anhand der Zahlen, daß der Joystick *wirklich* in der linken oberen bzw. rechten unteren Ecke steht, bevor Sie den Feuerknopf drücken. Sollten die Zahlenwerte beim letzten Kalibrierungsschritt (Mittelstellung) stark vom Wert (0;0) abweichen, empfiehlt es sich, die Kalibrierung zu wiederholen.

Nachkalibrierung während des Spiels

Sie können Ihren Joystick jederzeit nachkalibrieren, indem Sie an jeder beliebigen Stelle des Spiels oder des Intros die Taste J drücken. REBEL ASSAULT wird an genau der Stelle fortgesetzt, an der Sie das Spiel mit J unterbrochen haben, sobald die Nachkalibrierung abgeschlossen ist. Die Kalibrierung funktioniert meistens tadellos. Treten also öfter Probleme auf, liegt das möglicherweise an Ihrem Joystick oder dessen Verbindung zum PC.

Maussteuerung

Es wird dringend empfohlen, REBEL ASSAULT mit einem Joystick zu spielen. Sollten Sie trotzdem die Maus vorziehen, müssen Sie schon im Setup Maussteuerung eingestellt haben. Bei der Standardeinstellung *Maus/Joystick* kann es zu Problemen kommen, wenn Sie die Maus benutzen möchten.





Haupt- und Optionsmenü

Sobald die Joystick-Kalibrierung abgeschlossen ist, beginnt das Intro. Schauen Sie es sich, wenn Sie möchten, einmal ganz an. Zum Abschluß erscheint die Liste der Highscores, dann beginnt das Intro von neuem. Um es abzubrechen und ins Hauptmenü zu gelangen, drücken Sie ESC (oder fast jede andere Taste Ihrer Tastatur). Die Menüs bedienen Sie mit den Pfeiltasten und der Eingabetaste oder mit dem Joystick.



HINWEIS Die Menüs der Spielversion auf der Heft-CD (V. 1.7) sind komplett deutsch. Sollten Sie allerdings das Update V. 1.8 installiert haben und REBEL ASSAULT aus dem entsprechenden Verzeichnis auf Ihrer Festplatte starten, werden englische Menüs erscheinen. Da das Update aber nur in den seltensten Fällen nötig sein dürfte und die Reihenfolge der Menüpunkte die gleiche bleibt, werden wir nicht jeden einzelnen Menüpunkt übersetzen.

Das Hauptmenü
Vom Intro gelangen Sie mit der Taste ESC ins Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Möglichkeiten:



Neues Spiel: Startet REBEL ASSAULT von Anfang an.



Spiel Optionen: Öffnet das Optionsmenü (siehe unten).



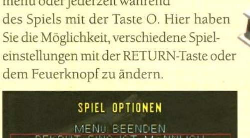
Passwort eingeben:
Hier können Sie eines der fünf Passwörter eingeben, um den entsprechenden Spielabschnitt direkt anzuwählen. Sie müssen sich also entweder bereits ein Passwort erspielt haben oder auf Seite 20 nachschlagen.



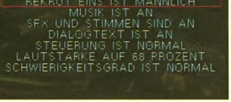
Demo fortsetzen ...und wieder läuft das Intro.



Zurück zu DOS Verlassen des Spiels zu DOS bzw. Win95.



Das Optionsmenü
Sie erreichen das Optionsmenü entweder am Anfang des Spiels über das Hauptmenü oder jederzeit während des Spiels mit der Taste O. Hier haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Spieleinstellungen mit der RETURN-Taste oder dem Feuerknopf zu ändern.





Menü beenden: Verlassen des Optionsmenüs. Statt diese Option zu wählen, können Sie auch erneut O eingeben.



Rekrut Eins ist männlich/weiblich: Hier stellen Sie ein, ob die Stimme von Rookie One im Funkverkehr männlich oder weiblich klingen soll.



Musik ist an/aus: Schaltet den Soundtrack an und aus.



SFX und Stimmen sind an/aus: Schaltet Sprachausgabe und Soundeffekte an und aus.



Dialogtext ist an/aus: Schaltet die deutschen Untertitel an und aus.



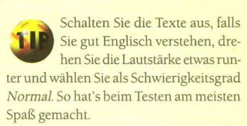
Steuerung ist normal/Y-getauscht: Vertauscht die Auf- und Abwärtsbewegung des Joysticks bzw. der Maus.



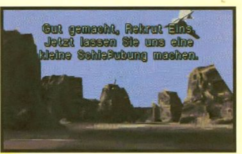
Lautstärke auf 0-100 Prozent: Hier stellen Sie mit den Pfeiltasten die Gesamtlautstärke ein (Musik, Sprachausgabe und SFX).



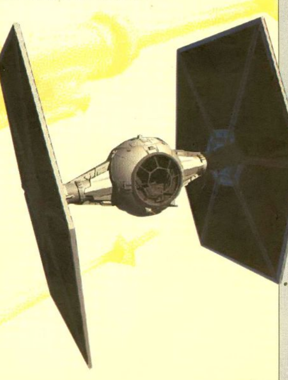
Schwierigkeitsgrad ist leicht/normal/schwer: Auswahl eines Schwierigkeitsgrads.



TIP Schalten Sie die Texte aus, falls Sie gut Englisch verstehen, drehen Sie die Lautstärke etwas runter und wählen Sie als Schwierigkeitsgrad *Normal*. So hat's beim Testen am meisten Spaß gemacht.



HINWEIS **Speichern:** Bei REBEL ASSAULT können Sie keine Spielstände speichern. Statt dessen ist das Spiel in fünf Abschnitte eingeteilt, nach denen Sie jeweils ein Passwort erhalten, wenn sie erfolgreich beendet wurden. Wenn Sie im Hauptmenü *Passwort eingeben* wählen, können Sie den folgenden Abschnitt direkt anwählen. Einzelne Missionen lassen sich nur mit dem Cheat auf Seite 20 direkt anwählen.





Perspektiven



In den unterschiedlichen Missionen kommen vier verschiedene Ansichten vor. Innerhalb einer einzelnen Mission wird die Ansicht nicht gewechselt. Die Steuerung verhält sich je nach Perspektive leicht unterschiedlich.

1 Fliegen, dritte Person
Sie sehen Ihr Schiff von hinten aus der Verfolgerperspektive. In solchen Missionen müssen Sie vor allem darauf achten, daß Ihr Jäger nicht durch Kollisionen mit Canyon- oder Höhlenwänden beschädigt wird. Seitenbewegungen des Joysticks neigen Ihr Schiff zur Seite und lassen es eine Kurve in der entsprechenden Richtung



fliegen. Sie müssen gegensteuern, um nach einer Kurve wieder geradeaus zu fliegen, und in Canyons auch darauf achten, nicht zu tief unten in der Schlucht entlang zu fliegen. Seien Sie vorsichtig, die Steuerung ist empfindlich, meist reichen sehr kleine Joystickbewegungen.

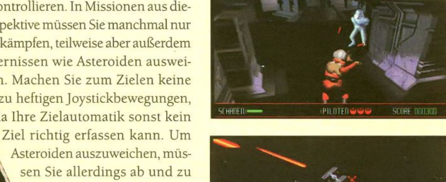
2 Bomben werfen, dritte Person
Sie sehen Ihr Schiff von oben aus der Vogelperspektive. Hier kommt es darauf an, möglichst viele Ziele zu zerstören und Hindernissen oder Abwehrfeuer auszuweichen. Es gibt hier kein oben und unten, folglich regelt die Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Joysticks den Schub.



3 Fliegen, erste Person
Sie sehen das Geschehen aus dem Cockpit heraus in der Ich-Perspektive. Hier steuern Sie mit dem Joystick das Fadenkreuz des Lasers und außerdem die Bewegung Ihres Schiffs innerhalb der vorgegebenen Möglichkeiten. Die Steuerung verhält sich wie ein Flugknüppel, wenn Sie die Voreinstellung *Normal* im Optionsmenü nicht geändert haben. Den Schub können Sie nicht kontrollieren. In Missionen aus dieser Perspektive müssen Sie manchmal nur Ziele bekämpfen, teilweise aber außerdem Hindernissen wie Asteroiden ausweichen. Machen Sie zum Zielen keine allzu heftigen Joystickbewegungen, da Ihre Zielautomatik sonst kein Ziel richtig erfassen kann. Um Asteroiden auszuweichen, müssen Sie allerdings ab und zu etwas kräftiger steuern.

4 Zu Fuß, dritte Person
In einer Mission ist Rookie One zu Fuß in den Gängen einer Bodenstation des Imperiums unterwegs. Sie sehen Ihren Piloten von hinten aus der Zuschauerperspektive und müssen versuchen, alle auftauchenden Sturmtruppen schnell mit dem Lasergewehr zu eliminieren. Gezielt





Ziele bekämpfen





Ziele bekämpfen und Asteriden ausweichen



Spielanleitung

wird am Boden genau wie in der Luft: Sie schießen durch Ziehen des Joysticks nach hinten weiter nach oben. Zusätzlich kann sich Rookie One von links nach rechts im Bild bewegen. Dazu halten Sie den zweiten Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick in die gewünschte Richtung.

Steuerung

Im Grunde genommen wird REBEL ASSAULT ausschließlich mit dem Joystick gespielt. Sie können aber während des Spiels Ihre Tastatur benutzen, um bestimmte Menüs aufzurufen.



Joystick-Funktionen



Funktionstasten



Leertaste: Spielpause



Spiel verlassen



Filmszene überspringen



Joystick kalibrieren



Optionsmenü aufrufen



Helligkeit verändern



Übersicht der Charaktere



Rookie One: Rookie One ist wie Luke Skywalker ein kleiner Landarbeiter auf dem trockenen Planeten Tattooine. Im Zivilleben ein kühner Pilot, entschied sich der eifrige junge Aufsteiger, der Allianz der Rebellen beizutreten, um das Imperium zu bekämpfen.



Commander Ru Murleen: Ru ist der jüngste Commander in der Allianz, denn ihre Geschicklichkeit und Kühnheit ließen Sie schneller aufsteigen als eine Womp-Ratte im Beggars Canyon. In der Hoffnung, ihr Können anderen zu vermitteln, trainiert sie Rekruten für die Allianz. Ihr gewitzt-sicheres Auge für junge Talente brachte ihr viele Freunde und eine große Portion Respekt.



Commander Jake Farrel: Jake Farrel flog für die Imperiale Flotte in den Tagen der Alten Republik, als der Senat noch die Macht in der Galaxie hatte. In dieser Zeit bildete Farrell einige der besten Piloten des Imperiums aus. Nach dem Sturz der alten Regierung hatte das Imperium ihm so unglaublich erbarmungslose Missionen gegeben, daß Farrel seinen Dienst aufgab und sich einige Jahre an einen geheimen Ort zurückzog. Später verließ er sein Versteck mit der Absicht, die Rebellion mit dem nötigen Wissen in die Lage zu versetzen, das Imperium zu bekämpfen, und bildete junge Piloten für die Allianz aus. Als Commander ohne Sinn für Humor befehligt er seine Staffeln mit Härte und lehrt die Rekruten Disziplin.



Lt. Turland Hack: Turland, allen bekannt als „Hack", traf Rookie One bei Übungen auf Mos Eisley. Beeindruckt vom Enthusiasmus des jungen Teufelskerls, nahm er den Rekruten unter seine Fittiche und wurde ein „großer Bruder" für den neuen Piloten. Da er sich selber nicht für die Flugschule qualifizieren konnte, setzte er all seine Kraft daran, Rookie One zu helfen, der Beste seiner Einheit zu werden. Zur Zeit ist Hack auf einem Fernmeldeposten auf Tattooine eingesetzt.



Captain Merrick Simms: Captain Simms leitet das Blaue Geschwader der Rebellenflotte. Nach einem hochausgezeichneten Sieg nahe Dantooine wurde der junge Simms letztes Jahr schnell zum Captain befördert. Als erfahrener Pilot, der die Lage immer fest im Griff hat, kennt Simms die Disziplin, die nötig ist, um den Imperialen Kräften zu trotzen.



Rekrut Thurlow Harris: Harris hat mit seinen zwanzig Jahren eine ganze Menge Schlachten erlebt. Als Sohn eines Captains hat er die meiste Zeit seines Lebens im Schatten seines Vaters verbracht. Obwohl er auf seine Weise ein guter Pilot ist, mangelt es ihm an Erfahrung und Selbstvertrauen.



Darth Vader: Darth Vader, der Herr der Sith, ist das personifizierte Böse im Galaktischen Imperium. Er war einst Jedi-Ritter und Schüler von Ben Kenobi, doch er nahm die verführerische Kraft der dunklen Seite der Macht an. Als Diener des grausamen Galaktischen Imperators hat er gelobt, die Rebellion um jeden Preis zu zerschmettern. Er ist zuversichtlich, daß die neue Imperiale Waffe, der Todesstern, ihm helfen wird, sein Ziel zu erreichen.



Komplettlösung

HINWEIS **Paßwörter:** Eine vollständige Liste der Paßwörter finden Sie zusammen mit dem Cheat auf Seite 20.

Level 1

Level 1 ist ein reiner Trainingsflug im Canyon. Sie werden von den vorderen zwei Fliegern angewiesen, was Sie zu beachten haben. Vor allem sollten Sie möglichst hoch fliegen und vorsichtig steuern. Bei der Gabelung können Sie sich entscheiden, ob Sie nach links oder rechts wollen.

A) Rechts ist sehr wahrscheinlich einfacher für Sie.

B) Links taucht später eine Unterführung auf.

Tun Sie nichts, fliegen Sie automatisch nach links. Noch im gleichen Level müssen Sie in Draufsicht durch ein Gebirge fliegen. Dort sehen Sie verschiedene Sonden, die eine grüne Umrandung haben. Genau diese Sonden müssen Sie abschießen und dabei aufpassen, daß Sie nicht mit den Spitzen des Gebirges kollidieren. Sie müssen mindestens fünf Sonden treffen, um den Level komplett zu schaffen. Gelingt Ihnen das nicht, fliegen Sie erneut von Anfang an durch dieses Gebirge, damit Sie es in den nächsten Runden mit fünf Abschüssen schaffen. Ist dies erledigt, erhalten Sie Ihre ersten Punkte, und der zweite Level beginnt.

Level 2

In diesem Trainingsflug müssen Sie einen Asteroidengürtel durchqueren. Ihr Lehrer ist diesmal Commander Farrel, ein alter Haudegen und ehemaliger Pilot des



Imperiums. Sie müssen hier einerseits den braunen Steinasteroiden ausweichen, andererseits mindestens fünf Eisasteroiden abschießen. Ansonsten schickt Sie der Veteran immer erneut durch den Asteroidengürtel. Um Asteroiden auszuweichen, müssen Sie gelegentlich etwas heftiger steuern als z.B. beim Canyon-Flug.

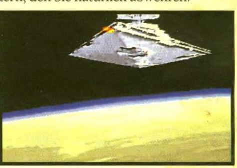
Level 3

Auf dem Planeten Kolaador absolvieren Sie Ihren letzten Trainingsflug. Sie müssen versuchen, den riesigen Obelisken auszuweichen, was möglicherweise einige Übungsflüge erfordern könnte. Folgen Sie am besten immer den Manövern Ihrer Ausbilderin Ru Murleen und steuern Sie vorsichtig. Wenn Sie den Flug überstanden haben, erhalten Sie das erste Codewort (siehe Liste) und dürfen Ru außerdem noch einen Drink spendieren.



Level 4

Dies ist schon Ihre erste große Mission. Über Tattooine taucht ein Sternzerstörer auf, den Sie mit Ihren Partnern angreifen. Der Angriff erfolgt entlang einer vorgegebenen Flugbahn. Sie müssen erst mal versuchen, die Laserkanone an der Seite des Zerstörers abzuschießen, denn jede Laserkanone wird Ihnen sonst eins verpassen. Und das ist sehr, sehr schädlich. Sobald Sie die erste Längsseite abgeflogen sind, tauchen die ersten Tie-Fighter auf. Lassen Sie diese auf keinen Fall an sich herankommen, denn sie werden Sie rammen. Danach setzen Sie auf die beiden oberen Schutzschildkuppeln an, die Sie so oft wie möglich treffen müssen, um die Schildgeneratoren zu zerstören. Sie werden dafür mehrere Anflüge benötigen, sollten aber versuchen bei jeder Runde so viele Treffer wie möglich zu landen. Danach kommt wieder ein Angriff von Tie-Fightern, den Sie natürlich abwehren.



Weiter geht es entlang der Unterseite des Schiffes, wo Sie abermals Laserkanonen abschießen müssen. Von hier kommt wieder ein kurzer Schwenk in den freien Raum mit einem erneuten Tie-Fighter-Angriff. Haben Sie das geschafft, geht es von vorne los. Sie müssen jetzt versuchen, die erwähnten Schutzschildgeneratoren zu zerstören. Ob Sie dabei alle Laserkanonen zerstört haben oder nicht, ist gleichgültig. Auch sollten Sie im Hinterkopf behalten, daß die Tie-Fighter in jeder Runde um den Sternenzerstörer in der gleichen Formation auftauchen. Es kann durchaus sein, daß Sie vier oder fünf Anflüge benötigen werden, um die Schildgeneratoren zu zerstören. Haben Sie es endlich geschafft,





kommt es nur noch darauf an, einen Torpedo zielsicher auf die Brücke des Zerstörers abzufeuern. Dazu versuchen Sie, die Visiereinrichtung ungefähr dort zu halten, wo sie blinkt, und dann so schnell wie möglich zweimal den Feuerknopf zu drücken. Machen sie sich keine Sorgen, wenn Sie es nicht schaffen. Ru Murleen wird das dann erledigen, und Sie bekommen lediglich ein paar Bonuspunkte weniger.

Level 5

Tie-Fighter tauchen auf und zerstören die Basis im Canyon, den Sie aus Ihrem Training kennen. Sie müssen jetzt durch diesen Canyon fliegen und die drei Tie-Fighter vernichten. Wenn Sie das bis zum Ende des Canyons nicht schaffen, verlieren Sie ein Pilotenleben. Ihre beste Chance haben Sie direkt am Anfang des Canyons. Sollten Sie die Tie-Fighter nicht auf dieser ersten Geraden erledigen, wird es schwer. Also ballern Sie ordentlich los, sobald der Level beginnt. Wenn Sie die drei Fieslinge zu ihrem Schöpfer geschickt haben, bekommen Sie den Auftrag, so viele von den angreifenden zweibeinigen Walkern zu vernichten wie möglich. Diesmal geht es nur um Bonuspunkte.



Level 6

Während Sie dabei sind, die imperialen Bodentruppen zu dezimieren, tauchen drei Tie-Fighter auf, die Sie bis in ein Asteroidenfeld verfolgen. Hier müssen Sie gleichzeitig den großen Felsen ausweichen, die helleren Eisasteroiden abschießen und den Tie-Fightern das Leben schwer machen. Aber auch diesmal gibt es eine vorgegebene Flugbahn. Also müssen Sie sich nur merken, wann und wie die Asteroiden und Tie-Fighter auftauchen und wie Sie den Felsbrocken ausweichen können, dann wird es schon irgendwann klappen. Wenn Sie weiter kommen, werden Sie sehen, daß sich der Asteroidengürtel dreht und ganz zum Schluß ein ringförmiger Asteroid erscheint, durch den man hindurchfliegen kann. Mit einer scharfen Linkskurve geht es durch den „Astero-Donut", und der Level ist geschafft. Sie erhalten das nächste Paßwort.



Level 7

Sie befinden sich jetzt auf dem Eisplaneten Hoth und machen einige Sonden aus. Sobald Sie eine gefunden haben, flüchtet diese in eine Höhle, Sie fliegen hinterher. Hier ist es ziemlich düster, und Sie müssen versuchen, einige Sonden abzuschießen. Ob Sie das nun schaffen oder nicht, ist unwichtig. Sie müssen sich nur an die folgende Wegrichtung halten:
Links, Links, Links, Rechts, Links, Links
Sie müssen rechtzeitig nach links oder rechts steuern, also immer dann, wenn der Computer rechts oben im Bild eine Entscheidung verlangt. Sollten Sie einmal die falsche Richtung genommen haben, machen Sie sich keine Sorgen. Machen Sie an der nächsten Gabelung einfach genau da weiter, wo Sie gerade den Fehler begangen haben, da Sie nach einer Extrarunde wieder genau an die gleiche Stelle kommen. Sobald Sie dreimal nach links geflogen sind, sollten Sie eine große Höhle durchfliegen. Danach, wenn Sie rechts und zweimal links geflogen sind, finden Sie den Ausgang oder Sie haben etwas falsch gemacht.



Level 8

Sie sehen den großen Walker, den Sie zerstören müssen. Wenn Sie auf ihn schießen, werden Sie sehen, daß die Panzerplatten sich dunkler verfärben. Auf jeder Panzerplatte können Sie maximal zwei Treffer anbringen. Sie haben an bestimmten Stellen zwei Anflugsmöglichkeiten. Wenn eine Runde vorbei ist, fragt Sie Ihr Bordcomputer, ob Sie einen Angriff nach links oder nach rechts fliegen wollen. Fliegen sie am besten immer nach links, weil Sie sonst durch die Beine des Walkers fliegen müssen, und das geht meistens nicht glimpflich aus.
Die verbleibende Panzerung des Walkers wird in Prozent angezeigt. Sie müssen sie von 100 auf 10 Prozent reduzieren. Wenn Sie das geschafft haben, fällt das Biest in sich zusammen, aber Sie haben auch einigen Schaden erlitten und gehen zu Boden.

Level 9

Sie kommen in ein Lager der Sturmtruppen und müssen sich mit der Waffe in der Hand verteidigen. Auch hier gibt es wieder verschiedene Wegentscheidungen, deren Lösung man aber nicht mit Sicherheit angeben kann, da Sie jeweils neu von einem Zufallsgenerator bestimmt werden. Sie müssen also an jeder Gabelung auf Ihr Glück vertrauen. Es gibt zwei verschiedene Wege zum Ausgang, aber man kann Sie, wie erwähnt, leider nicht vorhersagen.



Normalerweise dürften die Kämpfe keine Schwierigkeit sein. Bei der ersten Schießerei kann man stehen bleiben, wo man ist und sollte nur nach rechts und links schießen. Bei der zweiten aus dem Hinterhalt sollte man einen Schritt nach rechts gehen, damit man die Sturmtruppen, die aus der Höhle rechts kommen, direkt im Visier hat und nur noch die links erscheinenden Sturmtruppen mit Joystick nach links abschießen muß. Schwieriger wird es, wenn Sie sich oben auf der Brücke befinden. Dort müssen Sie nämlich viel hin- und herlaufen, um dem linken oder rechten Gegner zu entwischen. Achten Sie auf den Schlaumeier, der von unten nach oben schießt. Ihn können Sie nicht abschießen,


Power ON
SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 149,--
* inkl. Spezial-Netzteil
SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung DM 49,95
SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 79,95
SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt,abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung DM 99,95
SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer-buchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 249,–
Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 0
Vertrieb nur über den Fachhandel



Sie müssen seinen Schüssen ausweichen. Wenn Sie dann unten sind, wird der problematischste Widersacher der sein, der von oben nach unten schießt, aber den können Sie treffen. Am besten, Sie gehen einen Schritt nach links oder versuchen es, indem Sie stehen bleiben, wo Sie sind. Haben Sie alles überstanden, steigen Sie in Ihren X-Wing und in die Lüfte.



Level 10

Es geht darum, einen Raumfrachter zu beschützen, der von Tie-Fightern angegriffen wird. Auch hier kommen immer wieder die gleichen Formationen von Tie-Fightern an. Also merken Sie sich diese und versuchen Sie Ihren Joystick unter Kontrolle zu halten und das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms zu positioieren, wenn eine Angriffswelle vorbei ist. Nachdem Sie diesen Level geschafft haben, erhalten Sie ein neues Codewort.



TIP Neu im Bild erscheinende Tie-Fighter nähern sich meistens schneller als solche, die schon länger zu sehen sind. Lassen Sie bloß keinen Gegner zu nahe kommen, Kollisionen kosten viel Schildenergie.

Level 11

In der Anfangssequenz wird der Angriff auf den Todesstern besprochen. Zur Übung wird aber zunächst ein Training anberaumt. In einem engen Tal müssen möglichst viele Übungsziele zerstört werden. Auch hier heißt es wieder mindestens fünf, sonst müssen Sie das Ganze wiederholen. Passen Sie auf, daß Sie nicht zu häufig mit den Talwänden Bekanntschaft machen - ein X-Wing ist nicht so robust wie der A-Wing in den Trainingsmissionen.

Level 12

Sie fliegen auf den Todesstern zu, von dem Ihnen jede Menge Tie-Fighter entgegen kommen. Sie müssen sich auch hier wieder die Formationen merken, um irgendwann fähig zu sein, die Angriffe erfolgreich abzuwehren. Außerdem geht es nicht nur um Ihr Leben, sondern auch um die Ihrer Partner. Sollten die Tie-Fighter es schaffen, einen Ihrer Partner abzuschießen, dürfen Sie den Level noch mal von vorne beginnen. Achten Sie also auf den Funkverkehr und eventuelle Hilferufe. Irgendwann haben Sie sich dem Todesstern weit genug genähert, dutzendweise Tie-Fighter erledigt und der nächste Level beginnt.



Level 13

Sie sehen wieder eine Draufsicht wie in Level 1 bei den Schießübungen und müssen jetzt auf Darth Vaders Todesstern die Abwehrmechanismen abschießen. Hier müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht gegen erhöhte Bauten stoßen oder Treffer der Laserkanonen abbekommen. Es ist egal, wieviele Ziele Sie abschießen oder nicht - Hauptsache, Sie kommen hier lebend durch. Sollten Sie trotzdem gerne möglichst viele Punkte machen wollen, dann müssen Sie sich in der oberen Bildschirmhälfte aufhalten, um Treffer landen zu können.

Level 14

Es gilt, eine Kanone auf der Oberfläche des Todessterns auszuschalten. Da der Geschützturm zu stark gepanzert ist, müssen Sie sich einen Weg zur Energieversorgung der Kanone freischießen. Dafür müssen alle blauen Platten an der Basis des Geschützes getroffen werden. Doch auch hier werden Sie wieder von Tie-Fightern angegriffen, die Sie immer als erstes ins Visier nehmen sollten, bevor Sie sich den blauen Platten widmen. Haben Sie alle blauen Platten vernichtet, fliegen Sie in die Kanone hinein und müssen drinnen die grünen Elektroden zerstören, die sich an der Wand befinden. Da Sie vermutlich nicht alle Energiemodule beim ersten Anflug erwischen werden, müssen Sie zwischendurch immer wieder die Kanone verlassen und einige Tie-Fighter abwehren. Erst wenn alle grünen Elektroden abgeschossen sind, kommen Sie in den nächsten Level und bekommen ein neues Paßwort.



Level 15

Es ist soweit, der letzte Angriff auf die Schwachstelle des Todessterns beginnt. Sie müssen im Graben versuchen, so viele Verteidigungsmechanismen abzuschießen wie möglich. Je mehr Sie treffen, desto weniger Schaden fügen Ihnen die automatischen Geschütze zu. Nach einiger Zeit wird einer Ihrer Kameraden getötet, Ru Murleen muß abdrehen, und der Veteran Farrel taucht auf. Sie müssen nun versuchen, eine Art Slalomfahrt zu machen und die blauen Barrieren komplett abzuschießen, die Ihnen sonst großen Schaden zufügen werden. Wenn Sie die Slalomfahrt überstanden haben, müssen Sie das alles entscheidende Torpedo ins Ziel bringen. Das Schicksal des Universums liegt in Ihrer Hand.
Für den Abspann bekommen Sie dann das letzte Paßwort.




CD-ROM 5 MARK-REIHE
Textwriter plus
DTP-Designer
Hit-Mix Multimedia
Haushaltsbuch
WIN 95 Starter Box
PC Schach
Mig-29
Grand Ouvert
Wingstar
Wohnraumplaner
Originalsoftware
zum
Taschengeldpreis
Jede CD-ROM
nur 5 Mark!
erhältlich ab sofort bei
KARSTADT
World War II
CD-ROM-SPIELE
Vokabeltrainer
Bunny Bricks
Transarctica
World Translator
Platz da!
Super Space Invaders
VOLL VERSION
ORIGINALE ZUM SOFTPREIS
CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS
BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND
DEUTSCHE MARK



Die dunkle Seite der Macht

Die dunkle Seite führt schneller zum sichtbaren Erfolg. Sie bringt jedoch junge Sternenkrieger vom rechtschaffenen Weg ab, und wer sich ihr einmal hingibt, wird immer zur Seite des Bösen gehören.

Einige Missionen von REBEL ASSAULT sind schon auf Schwierigkeitsgrad *Normal* kaum zu bewältigen, während das Spiel im Modus *Leicht* etwas zu schnell zu Ende gespielt ist. Von *Schwer* reden wir am Besten gar nicht erst, obwohl auch diese Schwierigkeitsstufe für Masochisten einen Vorteil hat: Sie können hier die Grafik ohne Rähmchen um die Zielobjekete bewundern.
Sollten Sie irgendwann entnervt Ihren Joystick an die Wand feuern, weil irgendeine Mission anscheinend von Darth Vader persönlich entworfen wurde und Sie trotzdem nicht auf *Leicht* umstellen wollen, dann haben Sie noch drei Möglichkeiten:

- Sie benutzen den Cheat und die Levelcodes auf dieser Seite.
- Sie versuchen es mit dem Tool „RA-Easy“ im gleichnamigen Verzeichnis auf der Heft-CD.
- Sie jagen die LucasArts-Zentrale in die Luft, schauen kurz in Bonn vorbei, wo Sie gerade dabei sind, und leben von da an als echter Rebell in der Kanalisation von Castrop-Rauxel.

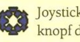
Der Cheat

Sobald Sie REBEL ASSAULT gestartet haben und Ihr Joystick kalibriert ist, erscheint der Todesstern, und das LucasArts-Logo taucht rotierend im Bild auf. Während das passiert, müssen Sie folgendes tun:

- Joystick nach vorne, Feuerknopf drücken.
- Joystick nach hinten, Feuerknopf drücken.
- Joystick nach links, Feuerknopf drücken.



- Joystick nach rechts, Feuerknopf drücken.



- Joystick in Mittelstellung, Feuerknopf drücken.

Ein Klingelgeräusch ertönt, und eine etwas schräge Stimme singt „LucasArts“, wenn Sie die richtigen Joystickbewegungen gemacht haben. Von nun an haben Sie zu jeder Zeit des Spiels die folgenden Möglichkeiten:



Cheat-Tasten

Taste	Funktion
1 - 9	Direkte Anwahl der Level 1 bis 9
A - F	Direkte Anwahl der Level 10 bis 15
ESC	Sprung zum Ende des aktuellen Levels oder zur nächsten Szene innerhalb des Levels
+	Volle Schildenergie

RA-Easy

Eine ganz neue Seite der Macht eröffnet das Shareware-Programm RAEASY auf der Heft-CD. Mit ihm können Sie gewissermaßen bereichsweise, gezielt schummeln und bei Bedarf das Programm vollständig an Ihre Bedürfnisse anpassen. Die Möglichkeiten dieses Tools können wir hier nicht einmal andeuten; ausführliche Anleitungen finden Sie in den Text-Files (ASCII-Texte und WinWord-Dokumente) im gleichnamigen Verzeichnis der CD-ROM. Wer sich noch weiter in die Untiefen der Schummelei vorwagen will, möge sich RA-HELP genauer anschauen; es ergänzt RA-Easy und erleichtert seine Bedienung.

Passwords

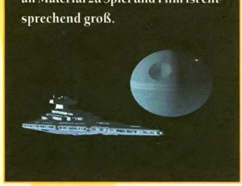
Wenn Sie im Hauptmenü die Option *Passwort eingeben* wählen, verlangt das Spiel einen Code, der Sie direkt an den Anfang eines der fünf Spielabschnitte befördert. In der folgenden Liste finden Sie die Paßwörter für alle Spielabschnitte und Schwierigkeitsstufen.

Die Paßwörter

EASY	NORMAL	HARD	nächst folgender Level	Ort
Falcon	Biggs	Ackbar	4) Star Destroyer Attack	Tattooine
Anoat	Kaiburr	Fornax	7) Imperial Probe Droids	Hoth, der Eisplanet
Yuzzem	Mynock	Bespin	11) Yarin Training	Todesstern
Brigia	Dagobah	Kessel	15) Death Star Trench	Todesstern
Greedo	Mimban	Organa	End-Video, kein Level	



Zubehör und Weltraumnippes



Zum Thema Star Wars existiert eine Flut von mehr oder weniger nützlichem Schnickschnack. Eine kleine Auswahl, bestehend aus Icons, Wav-Files, informativen Texten und einem Win95-Thema (erfordert Plus Pack), befindet sich als Zugabe auf der Heft-CD im Verzeichnis \NIPPES.



Wenngleich ein trockener Text auf den ersten Blick etwas langweilig erscheinen mag, sei Fans der Film-Trilogie trotzdem besonders die Lektüre von SWGOOFS.TXT (englisch) empfohlen.

Noch viel mehr Material findet sich auf diversen Webseiten im Internet. Der Suchbegriff „Star Wars" führt zur Auflistung zahlloser Adressen. Einige Leckerbissen, die aus rechtlichen Gründen leider nicht auf der Heft-CD erscheinen dürfen, stehen auch in der Sektion „Bestseller Games" des Pearl-Support-Forums (GO PEARLSUP) bereit. Dort wartet z. B. der vollständige „Planet Guide" des Star-Wars-Universums.

PEARL SUPPORT

Der Patch

Im Verzeichnis \PATCH der Heft-CD finden Sie den offiziellen Update-Patch V.1.8 von LucasArts. Dieser läßt sich auf drei unterschiedliche Arten installieren, die verschiedene Probleme beheben. Es folgt hier eine Kurzanleitung; Einzelheiten entnehmen Sie bitte der dem Patch beiliegenden Datei README.TXT.

❶ **Problem:** Die Steuerung von REBEL ASSAULT ist ruckelig und das Spiel stürzt gelegentlich ab.
Lösung: Geben Sie im Verzeichnis \PATCH der CD-ROM *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf INSTALL.BAT und starten Sie das Spiel von nun an aus dem Verzeichnis C:\REBEL auf Ihrer Festplatte durch Eingabe von *REBEL* oder Doppelklick auf REBEL.EXE.

❷ **Problem:** Die unter ❶ beschriebene Maßnahme hat zwar die Joystick-Probleme gelöst, aber das Spiel läuft nur noch schlecht oder gar nicht mehr.
Lösung: Suchen Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM die Datei DOS4GW.EXE, kopieren Sie ins Verzeichnis \REBEL Ihrer Festplatte und beantworten Sie die Überschreibwarnung mit „Ja".Starten Sie das Spiel wie unter ❶ beschrieben.

❸ **Problem:** ❶ und ❷ haben Ihnen nicht weiter geholfen, und Ihr PC besitzt mehr als 16 MB RAM.
Lösung: Sie starten REBEL ASSAULT entweder direkt von der CD mit der Datei REBEL2.BAT, oder Sie probieren den Vorgang von ❶ und wahlweise ❷ mit dem Befehl *INSTALL2* statt *INSTALL* im Verzeichnis PATCH der CD-ROM.

RA-Easy

Mit RA-Easy können Sie fast alle Spielparameter von REBEL ASSAULT ändern. Hier erfahren Sie, wie das Programm installiert wird. Näheres zur Funktionsweise des Programms entnehmen Sie bitte den beigefügten Textdateien.
Auf Ihrer Festplatte muß ein Verzeichnis \REBEL existieren. In diesem müssen sich die Dateien ASSAULT.EXE und DOS4GW.EXE befinden. Letzteres erreichen Sie durch Anwendung des Patches oder einfaches Kopieren von der CD-ROM. In dieses Verzeichnis \REBEL kopieren Sie nun alle Dateien aus dem Verzeichnis \RA-EASY. Um das Programm zu starten, wechseln Sie ins Verzeichnis \REBEL auf Ihrer Festplatte und geben *RAEASY* ein oder doppelklicken auf RAEASY.EXE. In verschiedenen DOS-Menüs wird nun abgefragt, welche Änderungen an REBEL ASSAULT Sie vornehmen möchten.
Es kann vorkommen, daß RA-Easy die Datei ASSAULT.EXE nicht ändern kann, weil auch die Kopie auf Ihrer Festplatte schreibgeschützt ist. Sie werden dann eine entsprechende Meldung erhalten. Hier schafft das Programm RARD_OFF.EXE im Verzeichnis \RA-Help Abhilfe. Diese Datei muß dafür aber ebenfalls im Verzeichnis \REBEL Ihrer Festplatte stehen. Sie können jedoch auch den DOS-Befehl „attrib -r *.*" benutzen (siehe DOS-Handbuch).

HINWEIS RA-Easy verändert die ASSAULT.EXE auf Ihrer Fetplatte. Sollten Ihnen die Änderungen nicht zusagen, müssen Sie sie mit RA-Easy wieder zurücksetzen oder eine neue Kopie der Datei von der CD-ROM auf Ihre Festplatte ziehen.

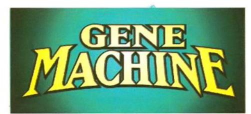
Larry Pops Up – Ergänzungslieferung



Im Verzeichnis \LARPOPUP stehen die drei neuesten Ergänzungslieferungen für *Larry Pops Up* bereit. Einfach ins gleiche Verzeichnis wie die alten Sprüche entpacken, fertig. Wer Larry Pops Up noch nicht besitzt, kopiert zu den Sprüchen auch die restlichen Dateien ins gleiche Festplattenverzeichnis. Anschließend reicht ein Doppelklick unter Windows auf LARPOPUP.EXE.



Britannia rules the waves



Im Britischen Empire des 19. Jahrhunderts war die Welt noch in Ordnung, Amerika ein junges Land, London das Zentrum der Zivilisation, und ein richtiger Gentleman hielt, selbst wenn er pleite war, etwas auf seinen Standesdünkel – und selbstverständlich hielt er sich einen Diener. Der steif schreitende Gentleman Pierce Fanshawe, der sogar einen Raketenabsturz perfekt gestylt übersteht, und sein knuddeliger kleiner Diener Mossop sind ein ideales Paar für ein Adventure eigener Art.



Von eigener Art und und im Zeitalter aufwendig gerenderter oder gefilmter Adventures besonders hervorzuheben sind an GENE MACHINE zuerst einmal die grafischen Finessen: Farbenprächtig aquarellierte, handgemalte Hintergründe machen jede der zum Teil skurrilen oder exotischen Locations (es sind über 200) zur reinen Augenweide.



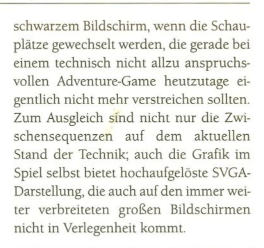
Auch hier war der große Renderer am Werk, aber nur an einzelnen 3D-Objekten wie Fanshawes Kutsche;



insgesamt schafft der grafische Gesamteindruck eine Atmosphäre, die stark an Disney-Filme erinnert - kein Wunder, schließlich hat ein ehemaliger Mitarbeiter von Walt Disney Hand an GENE MACHINE gelegt.
Da verschmerzt man leicht, daß hin und wieder die Inventar- und Menüleiste dem zielgerichteten Mauseinsatz im Weg ist und sich die zweidimensional im Comicstil angelegten Figuren umständlich im

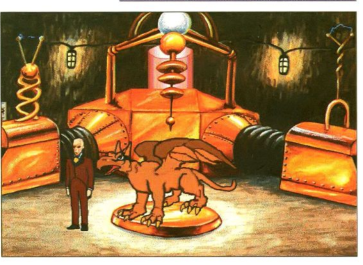


Zickzack durchs Bild bewegen. Wenn das im Laufe des Spiels irgendwann zu lang dauert, reicht es aus, in der Steuerung die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, und schon sieht man Fanshawe im Laufschritt staken und Mossop förmlich durchs Bild kullern. Wahre Höhepunkte des Spiels sind die manchmal etwas langen, aber immer zauberhaft grandiosen Videosequenzen, die fast schon kinowürdig sind. Sie entschädigen auch für die zwei bis drei Sekunden Wartezeit vor



schwarzem Bildschirm, wenn die Schauplätze gewechselt werden, die gerade bei einem technisch nicht allzu anspruchsvollen Adventure-Game heutzutage eigentlich nicht mehr verstreichen sollten. Zum Ausgleich sind nicht nur die Zwischensequenzen auf dem aktuellen Stand der Technik; auch die Grafik im Spiel selbst bietet hochaufgelöste SVGA-Darstellung, die auch auf den immer weiter verbreiteten großen Bildschirmen nicht in Verlegenheit kommt.

Von erfolgreichen Züchtern empfohlen

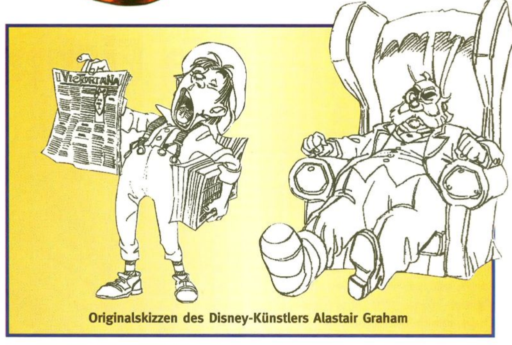


Auf einer Insel irgendwo in der Südsee macht der verrückte Dr. Dinsey teuflische Experimente: aus zwei Kreaturen mixt die Genmaschine eine, die alle bösen Eigenschaften der Ursprungswesen in sich vereinigt. Mit der so entstehenden Mutantenarmee will Dr. Dinsey die Weltherrschaft an sich reißen. Doch ein genveränderter Mensch im Katzenpelz kann ihm entfliehen, überquert den Ozean und überzeugt den Gentlemen Pierce Fanshawe davon, daß kein anderer als er die Menschheit retten kann.





Das Dumme ist nur, daß Fanshawe gerade erst von einer anderen Reise zurückgekehrt und restlos pleite ist – bis auf ein paar Pennies, die gerade noch für die Tageszeitung reichen. Zuerst also geht es in GENE MACHINE darum, Geld aufzutreiben oder auf andere Weise an ein Schiff zu kommen, mit dem er in See stechen kann. Dabei nützt Pierce seine guten Kontakte zur Queen Viktoria und seine Mitgliedschaft im Club der Hochwohlgeborenen, aber mit den Abgründen der Londoner Gesellschaft muß er sich trotzdem naserümpfend einlassen.



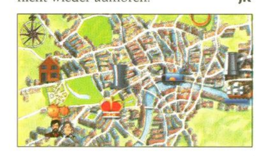
Originalskizzen des Disney-Künstlers Alastair Graham



Pierce übersteht diese Zumutungen mit hintergründigem, manchmal zynischem, nicht immer ganz jugendfreiem Humor, der die Dialogszenen gehörig würzt, echt britisch eben. Diese Multiple-Choice-Dialoge sind ein echtes Schmankerl, endlich einmal eine deutsche Fassung, die wirklich gut synchronisiert ist und der es gelingt, die feinen englischen Unterschiede zwischen Lord und Butler ins Deutsche zu übertragen. Es lohnt sich daher fast immer, alle Variationen durchzuspielen, zumal GENE MACHINE gespickt ist mit Anspielungen auf zeitgenössische Personen, Mythen und Ereignisse des 19. Jahrhunderts, zum Beispiel auf Dr. Jekyll and Mr. Hyde, Jack the Ripper und natürlich Charles Darwin. H.G. Wells' Zukunftsromane und vor allem Jules Vernes phantastische Epen „Reise zum Mond", „20 000 Meilen unter dem Meer" und „In 80 Tagen um die Welt" dienten offenkundig ebenfalls als Ideensteinbruch. Entsprechend vielfältig sind denn auch die Abenteuer: Mit einer umgebauten (Dampf-) Lokomotive geht's zum Mond, von dem aus Fanshawe die Insel in der Südsee ausfindig macht.

Vom ominösen Käptn Nematode (erinnert sich noch jemand an die widerlichen Fadenwürmer in Rollmöpsen, die vor einigen Jahren für einen Lebensmittelskandal sorgten? Das waren Nematoden) erhält er sicheres Geleit durch gefährliche Riffs, entdeckt nebenbei das sagenhafte Atlantis, außerdem muß er sich mit zivilisierten Wilden herumschlagen und dem Nordpol einen Besuch abstatten, um schließlich schließlich mit einem pedalbetriebenen Zeppelin wieder nach Hause zu kommen, nachdem er das wahre Wesen des Dr. Dinsey enthüllt und die Genmaschine zerstört hat. Mehr sei nicht verraten, aber vermutlich würde Dinseys wahres Ich dem berühmten Trickfilmmogul, der für den leicht verfremdeten Namen Pate stand, kaum gefallen.

Die Rätsel, die es auf dieser abenteuerlichen Reise zu lösen gilt, sind durchweg logisch, wenn auch keineswegs simpel. Daher muß auch ein Spieler, der kein gewiefter Adventure-Freak ist, nicht aus Verzweiflung in die Tastatur beißen. GENE MACHINE ist was für Leute, die das Ende des Spiels erleben und dabei Spaß haben wollen, aber Vorsicht: Wer einmal angefangen hat, kann so schnell nicht wieder aufhören. **JK**



KURZINFO

Name:	**GENE MACHINE**
Inhalt:	**Adventure**
Hersteller:	**Vic Tokai**
Vertrieb	**Bomico, Kelsterbach**
Preis:	**ca. 99.95 DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, 15 MB Festplattenspeicher, VESA-Grafikkarte, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95.**



Die Firma

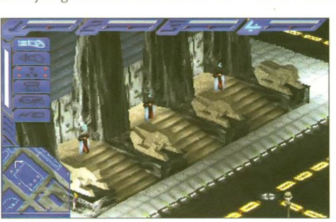
Fünfzig Jahre sind vergangen, seit die großen Syndikatskriege die Welt in Atem hielten. Der Sieger, die „EuroCorp“, hält seither die Gesellschaft in seinem Würgegriff. Mit Hilfe eines Chips, den jeder Bürger trägt, knechtet das Syndikat die Menschheit. Doch jetzt ist die Weltherrschaft in Gefahr, denn die „Kirche der Neuen Epoche“ bietet Paroli, und wieder entbrennen SYNDICATE WARS.

Dies ist sie also, die lang erwartete Fortsetzung des Hits Syndicate. Vier Jahre mußten die Fans warten, doch das ist angesichts des gelungenen Nachfolgers schnell vergessen. Bullfrog bietet ein Spiel auf dem neuesten technischen und grafischen Stand, das man teilweise als sensationell bezeichnen kann. Die Story hat sich nicht verändert. Wieder ist der Spieler der Leiter einer Gruppe Agenten, die - vollgestopft mit der feinsten Cyborg-Technik - für den Konzern die Kastanien aus dem Feuer holen sollen. Gesteuert werden diese Menschroboter aus sicherem Abstand. Der Spieler sitzt als Frontagent in einem Luftschiff und gibt über Funk Kommandos an seine Truppe weiter. Das Ziel, die Wahl der Waffen, die Strategie und sogar der Einsatz von aufputschenden Drogen werden aus der Luft gesteuert. Alles zum Wohl von „EuroCorp“ und der eigenen Gesundheit, denn im Falle eines Versagens wird dem Einsatzleiter die Selbsteuthanasie nahegelegt. Der Erzfeind des Auftraggebers ist die „Kirche der Neuen Epoche“, deren verhüllte Klosterschüler in großer Anzahl durch die Straßen schweben. Fast alles wie beim Vorgänger: Wild um sich schießende Menschen, Panik, explodierende Bomben und völliges Chaos auf den Straßen.



Drohnenverbindung errichtet...

Auch in Konzept und Spielsteuerung haben sich nur Details geändert. Um die Agenten letaler zu gestalten, müssen in der Forschungsabteilung ständig Waffen und Cyborgersatzteile ausbaldowert werden. Im Einsatz gilt es, so schnell wie möglich den Gegner zu vernichten oder den Politiker mit dem legendären Überzeugungsstrahler für die eigene Seite zu gewinnen - immer auf der Hut vor der Polizei oder chiplosen Anarchisten, die an jeder Ecke lauern. Agenten kann der Spieler in Teams zusammenfassen oder separat führen. Die Führung der Cyborgs hat sich in ein paar Einzelheiten verbessert, aber die Missionen bleiben schwierig genug. Besonders, da sich der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf rapide erhöht und auch Veteranen des ersten Teils bald vor kniffligen Problemen stehen. Sind die 23 Aufträge für den „EuroCorp“-Mann erfüllt, kann der Spieler sich als Klosterschüler der „Kirche der Neuen Epoche“ an 26 weiteren versuchen.



Bombastisch

Obwohl auch der strategische Teil ausgebaut wurde, kommt der Spieler erst bei den explosiven Passagen so richtig in Fahrt. Wenn Bomben explodieren und Schüsse durch die Häuserschluchten peitschen, spritzen die Pixel über den ganzen Bildschirm. Bereits beim ersten Start wird klar, warum es drei Jahre gedauert hat, bis



Bullfrog SYNDICATE WARS auf die Welt losgelassen hat. Die Grafik-Engine, die sich dem staunenden Auge präsentiert, läßt die Konkurrenz vor Neid erblassen. Dabei sind Atombomben, die ganze Straßenzüge dem Erdboden gleichmachen, noch nicht einmal die visuelle Krönung. Wahrhaft sensationell ist die 360 Grad Ansicht des Szenarios. Per (frei definierbaren) Tasten kann man die Welt sowohl um die Längs- als auch um die Querachse drehen. Zusammen mit der Zoomfunktion hat der Agent jeden Winkel im Griff, kann in Hauseingänge linsen oder um die Ecke spionieren.Und ist die Gegend schlecht beleuchtet, was recht oft der Fall ist, helfen ein Helligkeitsregler und die Infrarotsicht weiter. Diese Wohltat fürs Auge hat selbstverständlich einen Haken: 486er-Besitzer sollten ihr Geld lieber in der Brieftasche lassen. Für ein weiches Scrolling in SVGA ist ein Pentium 100 empfehlenswert, in dem idealerweise 16 MB (besser wären 32) Arbeitsspeicher stecken. Und selbst dann ist die Darstellung der Figuren noch relativ grob. Bei so hohen Anforderungen scheint ein neues Zeitalter der PC-Spiele bereits eingeläutet zu sein. Wer die Voraussetzungen aufbringen kann, wird jedoch durch einen Heidenspaß und ein wochenlanges Abenteuer belohnt.

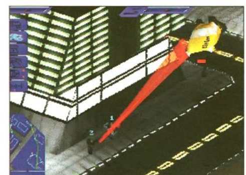
Der Überzeugungsstrahler

In die dunklen Straßen tropft der Regen, die Polizei lauert überall, wartet, bis jemand eine Waffe zieht. Alles scheint ruhig um die vier Männer im Trenchcoat, die gerade einen öffentlichen Platz überqueren. Auf einmal Schüsse, eine Explosion und einige verhüllte Gestalten, die ein paar Zentimeter über dem Boden schweben.

Das ohnehin schon bedrohliche Szenario hat sich in den Schauplatz eines erbitterten, wüsten Kampfes verwandelt. Viele Spiele haben versucht, auf den Cyberpunk-Zug aufzuspringen, der seit Jahren durch die Science-Fiction-Szene rast. SYNDICATE WARS ist das erste, dem das auch gelingt. Dem Cyborg im trauten Heim wird eine Atmosphäre geboten, die ihresgleichen sucht. Ein absolutes Muß für den, der schon dem Vorgänger verfallen war. Aber auch Neulinge laufen Gefahr, vom Überzeugungsstrahler, der sozusagen der CD-ROM beiliegt, in den Bann gezogen zu werden. Sanfte Gemüter seien gewarnt: manchmal geht es auch in der entschärften deutschen Version ziemlich rauh zu, und obwohl einiges an strategischem Denken gefordert ist, gerät der Spieler immer wieder in Situationen, in denen er Maus und Tastatur mit panikartigen Bewegungen bedienen muß.

Die Epilepsie-Warnung im Handbuch sollte man sich wenigstens durchlesen...

Prm



KURZINFO

Name:	**Syndicate Wars**
Inhalt:	**3D-Action, Strategie**
Hersteller:	**Bullfrog**
Vertrieb:	**Electronic Arts, Aachen**
Preis:	**ca. 90,– DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA, MS-DOS 6.2 oder höher, 55 MB Festplattenspeicher, ◎**
empfohlen:	**Pentium 100, 16 MB RAM, 90 MB Festplattenspeicher**



Submarine Söldner



Im 26. Jahrhundert ist die Erdoberfläche seit langem verwüstet. Die Menschheit lebt auf dem Meeresboden und hat sich dort auf die Dinge besonnen, die ihr am meisten liegen: Machtblockbildung, Krieg, Spionage, Intrigen, Drogenhandel, Prostitution... Genug Arbeit für Söldnerseelen! Genug Stoff für ein beeindruckendes 3D-Action-Epos.

Das Handbuch von SCHLEICHFAHRT zeichnet ein detailliertes Szenario vom Niedergang des Lebens an der Erdoberfläche. Im 21. Jahrhundert fällt in einem regionalen Konflikt die erste Atombombe. Rohstoffe sind knapp und das Ozonloch immer größer geworden. Im Kampf um den verbleibenden Lebensraum wird Kontinent um Kontinent verwüstet. Während an der Oberfläche der Krieg wütet, beginnen Forschungsstationen in der Tiefsee, sich zu Siedlungen auszuweiten. Schon bald erklärt *Aqua*, die Welt am Meeresboden, sich von der Oberfläche unabhängig, aber gewisse Machtstrukturen werden übernommen. Amerikaner und Europäer bilden die „Atlantische Föderation", den Gegenpol bildet das asiatische „Shogunat", und dazwischen liegt die „Clansunion" der Araber und Inder. Ergänzt wird das Staatengefüge durch Piratennester und den unabhängigen Konzern „Entrox". Diese Firma hält das Monopol der Sprungschiff-Technologie, die es möglich macht, 500 Meter lange Schiffe mit 900 km/h durch die Unterwasserwelt zu schicken. Zu Beginn des Spiels besteht die subaquatische Gesellschaft seit über 500 Jahren, und der Spieler übernimmt die Rolle des Söldners Emerald „Dead Eye" Flint.

Müllmann der Weltmeere



Das Intro schafft sofort die spannungsgeladene Atmosphäre, die im ganzen Spiel anhält. Emerald Flint hat gerade einen Auftrag versiebt, bei dem er lediglich einen unattraktiven Schwefeltransport eskortieren sollte. Sobald der Spieler in Flints Rolle schlüpft, steht ein Anschiß des Auftraggebers „El Topo" an. Die ersten kleinen Missionen finden in El Topos Auftrag statt, da das Versagen wieder gut gemacht werden muß. Als erstes wird Flint die ehrenvolle Aufgabe der Müllbeseitigung zugeteilt. Für einen namhaften Söldner ist das eine mittlere Schande, aber der Spieler bekommt so Gelegenheit, sich ohne Feindfeuer an die Steuerung zu gewöhnen. Diese ist komfortabel und gut durchdacht, aber selbst wenn ein Joystick angeschlossen ist, können noch ein Dutzend Tasten im Kampf wichtig werden.





Es ist daher ratsam, sich für die erste Mission ein bißchen Zeit zu nehmen, denn die Aufträge werden schnell kniffliger.

Für eine Handvoll Credits

Nach ersten Handlangerdiensten bekommt Flint mehr Entscheidungsfreiheit, und der volle Umfang des Spiels wird erkennbar. Actiongeladene und taktisch anspruchsvolle Missionen aus der Ich-Perspektive wechseln mit Adventure-artigen Sequenzen, in denen sich der weitere Handlungsverlauf entscheidet. In jedem besiedelten Areal des Meeresbodens existieren mehrere Stationen, in denen sich die unterschiedlichsten Typen aufhalten.

Im Verlauf von Gesprächen kann Flint Aufträge an Land ziehen, zur anderen Seite überlaufen, Spionage betreiben und sich Freunde oder Feinde schaffen. In 60 Unterwasserstationen mit über 150 Räumen kann er 260 mögliche Dialoge führen und über 60 mögliche Missionen beginnen. An



mehreren Stellen verzweigt die Handlung mit der Entscheidung für oder gegen eine Mission. Flint muß davon ausgehen, daß gut bezahlte Aufträge gefährlich sind. Aber das Geld bzw. „die Credits" sind wichtig, denn die Auftraggeber stellen zwar ein Boot, zahlen aber nicht für dessen Aufrüstung.





Technik – real und virtuell

Mit SCHLEICHFAHRT stellt Blue Byte seine neue 3D-Grafik-Engine vor, und die hat es in sich. Flints Schiff bewegt sich durch eine Hi-Color SVGA-Welt mit komplett gerenderten Texturen auf allen Objekten. Die Hardware muß zwar stimmen, aber SCHLEICHFAHRT zeigt sich toleranter als andere Spiele, die Ähnliches bieten. Geniales Lightsourcing und ein fetziger bis stimmungsvoll gruftiger Soundtrack runden das Ganze ab. Nur die fehlende Sprachausgabe in den Dialogen hindert SCHLEICHFAHRT daran, technisch völlig perfekt zu sein. Und sollte das Gefühl aufkommen, daß die Boote etwas träge seien, dann liegt das nicht an der Grafik-Engine, sondern an den realistisch simulierten Verhältnissen unter Wasser.



Im Spiel stehen Cockpit-, Vollbild- und Außenansichten zur Verfügung, wobei die letzteren zwar zum Anschauen, nicht aber zum Kämpfen taugen. Jede Anfahrt auf eine Station und jeder abgeschlossene Spielabschnitt wird mit schaurig schönen Videosequenzen dargestellt. Als Belohnung bekommt Flint nach jeder abgeschlossenen Serie von Missionen ein besseres der vier zur Verfügung stehenden Boote spendiert. Wenn dann noch genug Sold übrig ist, heißt es beim Waffenhändler ordentlich zuschlagen. 22 Torpedotypen, diverse Abwehreinrichtungen, Motoren, Bordkanonen, Sonargeräte und sogar programmierbare Geschütztürme stehen zur Verfügung. Und jede Änderung der Ausstattung nimmt tatsächlich gravierenden Einfluß auf die folgenden Missionen.



Schleichwerbung

Wo soll man SCHLEICHFAHRT einsortieren? In erster Linie unter der Rubrik „begeisternd" und zweitens unter „anspruchsvolle Action". Selten ist die Kombination aus rasanter Action und dem Anspruch an einen klaren Kopf so gut gelungen. In SCHLEICHFAHRT muß jede Geländegegebenheit, jede Strömung und jede Schwäche des Gegners ausgenutzt werden, sonst lebt Emerald Flint nicht lange. Selten bietet ein Spiel so klar definierte und trotzdem schwierige Missionen in einem tatsächlich verzweigenden Handlungsstrang. Grafik, Gameplay, Story – hier stimmt einfach alles. **kh**

AUF DER HEFT-CD DEMO



KURZINFO

Name:	**Schleichfahrt**
Inhalt:	**Action mit verzweigender Handlung**
Hersteller:	**Blue Byte**
Preis:	**ca. 90,– DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA,**
empfohlen:	**Pentium 90, 16 MB RAM,**



Vive l´Empéreur

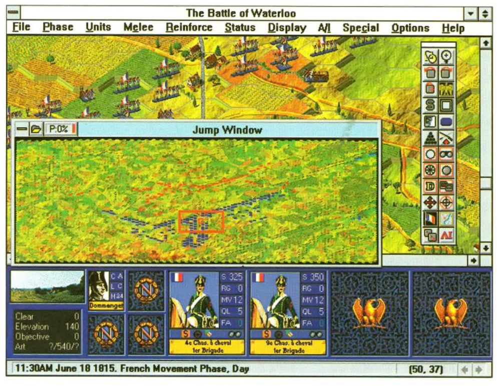
Die Ardennenoffensive 1944, die Schlacht bei Gettysburg 1863 und Napoleons Niederlage bei Waterloo 1815 – drei Kriegsschauplätze, denen sich Strategiespiel-Labels immer wieder aufs Neue widmen. Nun versucht sich auch Talon an den drei Klassikern und eröffnet mit ihnen die Battleground-Serie.



Alle Battleground-Spiele laufen unter der gleichen Windows-Engine, die Vorteile liegen auf der Hand: Benutzerfreundlichkeit und leichter Einstieg in das Regelwerk, da sich die einzelnen Module nur durch wenige Spezialregeln unterscheiden. Der Nachteil ist gleichfalls bekannt: Generalisten können nichts wirklich gut, und oft erweisen sie sich als erschreckend instabil. Anhand eines eingehenden Vergleichs dreier Module wollen wir daher prüfen, ob das System hält, was es verspricht.

Die große Schlacht

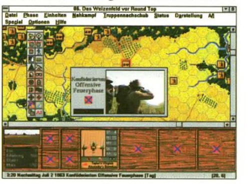
Alle Module laufen ausschließlich unter Windows, mit allen Vor- und Nachteilen. Die Installation ist kinderleicht, das Spiel wird automatisch in die Video- und Sound-Umgebung eingepaßt, Grafikdisplay und Bedienerfreundlichkeit sind erstklassig, bei Bedarf ist eine restlose Deinstallation möglich. Dutzende Grafikoptionen lassen sich ein- und ausblenden, die Zoomstufen reichen von schlichtem Klassik-2D-Brettspieldesign bis zum 3D-Zoom in bester Qualität. Gefechte laufen wahlweise mit kleinen Animationen oder durch Einblenden „historischer" Videos ab. Sounduntermalung und Musik ergänzen diese Multimedia-Präsentation zu einer stimmungsvollen historischen Atmosphäre, wie sie bisher kein Strategiespiel bieten konnte. Dank Mehrfenstertechnik ist es möglich, wichtige Tabellen oder Karten in den Hintergrund



zu legen und bei Bedarf in den Vordergrund zu switchen.

Etwa ein Viertel der Spieloberfläche zeigt die angewählten Einheiten und Anführer sowie ein kleines Foto der realen Geländesituation im betreffenden Feld, der Rest steht dem aktuellen Schlachtfeldausschnitt zur Verfügung. Eine frei verschiebbare Icon-Leiste ermöglicht den Direktaufruf aller wichtigen Befehle. Kehrseite solch üppiger Pracht sind natürlich die Systemanforderungen, die gleichfalls typische Windows-Ausmaße annehmen: Auf 486ern läßt sich das Scrolling nur als quälend langsam bezeichnen, große Szenarien sind selbst auf einem P100 eigentlich nur im 2D-Modus spielbar.

Die Spiele zeichnen sich durch enorme Vielfalt und einsteigerfreundliches Gameplay aus. Meist stehen um die 30 Szenarien zur Verfügung, in denen der Hobbystratege versuchen kann, den Lauf der Geschichte nachträglich zu korrigieren. Gespielt wird in Zügen, wobei jedem Spieler unterschiedliche Phasen wie Bewegung, offensives oder defensives Feuergefecht, Nahkampf usw. zugeteilt werden. Diese klare Trennung ermöglicht problemloses Modemspiel. Neben dem Zweispieler-Modus besitzen die Schlachten auch eine recht gute künstliche Intelligenz (KI) für den Computergegner, die es ihm meist ermöglicht, sich „historisch" zu verhalten und gleichzeitig auf den Menschengegner zu reagieren. Auf einige Situationen reagiert die KI jedoch ausgesprochen konfus, so daß Veteranen schon bald die Schwachstellen erkannt haben und sich wieder einen echten Gegenspieler wünschen. Auf einen Echtzeitmodus wurde dankenswerterweise verzichtet, allerdings könnte eine Art Schachuhr zur Zugbegrenzung nicht schaden, um die Spieler zu intuitiven Entscheidungen und zur Konzentration auf Schwerpunkte zu zwingen. Alles in allem haben wir es mit einem klassischen Spielsystem in modernstem Gewand zu tun.

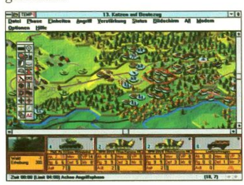




Battle of the Bulge – Die große Schlacht in den Ardennen



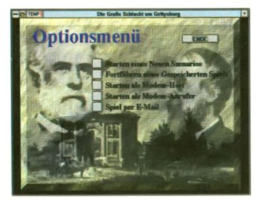
Als Erstling der Reihe erschien diese Heldensaga vom amerikanischen Widerstand gegen Hitlers Versuch, mit Hilfe massiver Panzer- und SS-Verbände zur belgischen Küste durchzubrechen. Obwohl das Spiel schon mit den Intros zu fesseln weiß, wirkt die Unbekümmertheit befremdlich, mit der jenseits des Atlantiks Werbefilme und Progagandalieder von Waffen-SS und Wehrmacht eingesetzt werden, um Atmosphäre zu erzeugen - etwas mehr Distanz hätte nicht geschadet.



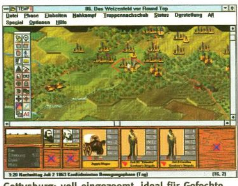
Das Gameplay wurde durch die Einbindung spezieller Phasen z.B. für indirekten Artilleriebeschuß und Luftangriffe an die Situation des Zweiten Weltkriegs angepaßt. Spielmaßstab, Auflösung der Zoomstufen und grafische Aufmachung der Einheiten sowie ihrer Beschreibung in der Online-Hilfe sind exzellent gelungen und derzeit Maßstab für jeden Mitbewerber. Leider will sich aber kein richtiges Panzerfeeling einstellen, da die Game-Engine offenbar mehr auf Lineartaktik als auf Panzervorstöße eingerichtet ist und die für das Szenario typische sofortige Ausnutzung von Frontdurchbrüchen zum Durchstoßen und Einkesseln nicht richtig wiedergeben kann. Versucht man es dennoch, zeigt sich, daß die KI des Computergegners bei schnellen Panzervorstößen überfordert ist und wild zu rochieren beginnt. Die Stärken der Ardennenschlacht liegen eindeutig in den kleinen Szenarien mit begrenzter taktischer Aufgabenstellung, bei denen ein einfacher Verteidigungsriegel geknackt werden muß. Hier kann das Spiel seine ganze atmosphärische Wucht ausspielen und sich als exzellente taktische Simulation profilieren. Als bisher einzigartiges Feature innerhalb der Reihe besitzt die Ardennenschlacht auch einen Editor zum Erstellen eigener Szenarien. Leider wurde die deutsche Ausgabe durch eine verunglückte Übersetzung abgestraft. Technische Hinweise und Gameplay sind auf bestem Niveau, doch es fehlt jede historisch-militärische Kompetenz. Sind Ausrutscher wie „Angriffskanone" statt „Sturmgeschütz" noch von der lustigen Seite zu nehmen, so stellen Übertragungen wie „Gewehre" statt „Kanonen" für „Guns" ein Armutszeugnis aus. Das Spiel läßt sich mit etwas Einfühlungsvermögen noch interpretieren, doch der Kommentar ist bis zur Unverständlichkeit verhunzt. Jedem einigermaßen Englischkundigen sei daher zur Originalversion geraten.

Die große Schlacht bei Gettysburg

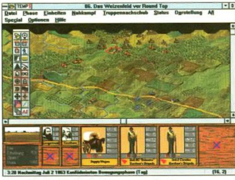
Gettysburg war nicht nur die größte Schlacht, sondern unstreitig auch der Wendepunkt des amerikanischen Bürgerkrieges. Entsprechend gut untersucht ist der gesamte Background, was sich in Aufmachung und Gameplay des Spiels sofort bemerkbar macht. Gettysburg besitzt eine Datenbank mit Kurzbiographien und Bildern aller bedeutenden Anführer, sehr gut ausgearbeitete Szenarien mit deutlich höherer KI als bei den Ardennen und eine erstklassige Spieloberfläche mit hervorragenden Abbildungen von Geländefeatures, Einheiten und Anführern.



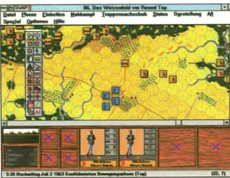
Die Zoomstufen am Beispiel



Gettysburg: voll eingezoomt, ideal für Gefechte



Normal 3D, ideal als Bewegungskarte



Normal 2D, ideal als Bewegungskarte



Voll ausgezoomt, nur als Orientierungskarte

Die Zoomstufe wurde auf dem viel kleineren Schlachtfeld nochmals erhöht und erweckt jetzt wirklich den Eindruck einer Tabletop-Schlacht im Sandkasten. Mehr als eine Stunde Videos lassen jede Phase der Schlacht lebendig werden. Das Regelwerk wurde an die Zeit angepaßt und wirkt hier bis ins Detail völlig stimmig, was den Eindruck erweckt, daß Gettysburg eigentlich die Reihe starten sollte, aber etwas aus dem Zeitplan geriet. Jedenfalls ist Talon sicherlich die bisher schönste, spielbarste und authentischste





Version dieser meistsimulierten aller Schlachten gelungen.
Leider treten auch hier hanebüchene Übersetzungsfehler auf, so z.B. „Kompanien in Spalten" statt „Kompaniekolonnen". An den historischen Kommentar wagte man sich gar nicht erst. Dem deutschen Spieler entgeht so die ehemals beiliegende Schrift eines US-Stabsoffiziers, eines der bewegendsten Zeugnisse von Teilnehmerseite. Schade, aber wieder kann man angesichts der Versäumnisse eigentlich nur zum Kauf der englischen Original-Version raten.

Battleground Waterloo



Waterloo liegt bisher nur in englischer Version vor und reizt die Möglichkeiten des Systems voll aus. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles: Kavallerieattacken, Infanterie formiert Karrees, spuckt Plänklerschwärme aus, um den Gegner zu beunruhigen, Bataillonskolonnen durchbrechen Linien und werden von Artilleriebatterien niederkartätscht, zuletzt steht die Alte Garde bereit, zum Klang ihres Marsches in den ewigen Ruhm zu marschieren... Spezielle Phasen für die Kavallerie wurden eingefügt, außerdem sor-gen zahlreiche Einschränkungen z.B. bei Formationsänderungen dafür, daß der Hobbyfeldherr nicht unhistorisch schnell reagieren kann, sondern sorgsam das Zusammenspiel seiner Waffengattungen koordinieren muß. Waterloo ist regeltechnisch und vom





Schwierigkeitsgrad das anspruchsvollste Spiel der Reihe und bietet dem Freund dieser Epoche ein bisher einzigartiges Spiel- und Multimediaerlebnis,



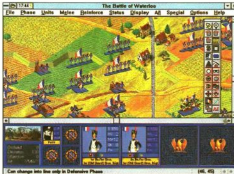
das freilich teuer erkauft wird: Erst auf einem P133 mit 17-Zöller kann diese Schlacht mit vollem Spielspaß angegangen werden, auf langsameren Rechnern empfehlen sich allenfalls die kleinen Szenarien mit mittlerer Zoomstufe. Auch die Regeldesigner scheinen hier an Grenzen gestoßen zu sein, so daß sich in der Urversion seltsame Effekte wie plötzlich wiederauferstehende „Rambo-Skirmisher" fanden. Talon zeigt sich allerdings auf der Höhe der Zeit und stellt regelmäßig Patches, Updates, Ergänzungsszenarien u.v.m. bereit.





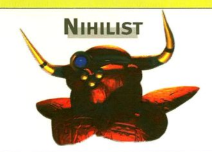
Fazit

Talons Battleground-Reihe ist ein rundum gelungenes Projekt, das in bisher unerreichter Weise Spielkomfort, grafische Aufmachung und historische Authentizität vereinigt. Auch wenn die Engine deutlich zeigt, daß sie für Schlachten relativ unbeweglicher Heere konzipiert wurde, bietet sie genug Variationsmöglichkeiten, um auch anderen Situationen gerecht zu werden. Die bisher erschienenen Titel gehören auf jeden Fall in die Standardausstattung jedes Fans historischer Simulationen. **hjs**



KURZINFO

Name:	**Die große Schlacht (Reihe)**
Inhalt:	**Strategiespiele mit histor. Anspruch**
Hersteller:	**Talon/Empire Interactive**
Vertrieb:	**Deutsche Versionen Bomico, Kelsterbach**
Preis:	**CA. 69,– DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA, ◎, 🔊,15-200 MB Festplatte,Window 3.1/95**
empfohlen:	**AB P100, 2 MB GRAFIKKARTE, 16 MB Speicher, Quadspeed-◎**



Gladiatoren am Rand des Universums









Fliegendes Personal aus dem Vorspann



Der Abschaum der Galaxis trifft sich in riesigen, magnetisch abgeschirmten 3D-Arenen und kämpft um Geld, Ruhm – und ums bloße Überleben. Schieß auf alles, was deinen Weg kreuzt, und du hast vielleicht eine Chance, Pilot!

Es ist schon erstaunlich, wie man einer alten und etwas schlichten Spielidee neues Leben einhauchen kann. Man nehme zum Beispiel das Prinzip der vorsintflutlichen Weltraum-Ballerorgie Asteroids, peppe sie nach allen Regeln der Kunst auf, und siehe da - it works. Philips hat sich wirklich jede erdenkliche Mühe gegeben, um aus einer einfachen Grundzutat einen Cocktail zusammenzumixen, der durchaus für kurzweiliges Vergnügen sorgen kann.



Shoot 'n' Buy

Natürlich steht im Vordergrund die Tatsache, daß geballert wird, und das nicht zu knapp. Aber NIHILIST wartet mit einigen interessanten Optionen auf, um das Manko an Handlung auszugleichen. Die 3D-Grafik ist gelungen und braucht sich vor heutigen Standards nicht zu verstecken. Gespielt wird in den erwähnten Space-Arenen, sogenannten Kraals, die in verschiedenen Ausführungen (Kugel, horizontal, vertikal) jeweils andere Anforderungen an die Geschicklichkeit der Piloten stellen. Das Fluggefühl ist sehr angenehm, und die eingebauten Drift- und Trägheitseffekte sorgen für zusätzlichen Realismus. Geschossen wird wirklich auf alles, was kreucht und fleucht, denn jeder zerstörte Asteroid und jedes erledigte Raumschiff eines Gegners bringen Bargeld, das man einsammeln muß. Mit diesem Geld wiederum kann man sich beim Shopping aus einem reichhaltigen Arsenal von Offensiv- und Defensivwaffen bedienen oder, wenn genug Cash vorhanden, sogar neue Schiffstypen zulegen. NIHILIST bietet viele verschiedene und abwechslungsreiche Kraals in diversen Kampfsektoren, für deren Zugang allerdings jeweils ein gewisser Rang erforderlich ist, der erst einmal erkämpft und erflogen sein will. Die vielen Gegner sind so erfreulich fies und heimtückisch wie ihre Waffen und fordern einem des öfteren das ganze Register an kämpferischem und taktischem Können ab. Das Salz in der Suppe ist schließlich der Soundtrack, der dem Spiel eine passend-düstere Atmosphäre verleiht. Die Titel (von namhaften Bands wie Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself u.a.) lassen sich verschiedenen Spielstufen beliebig zuordnen - wahlweise Hardcore oder Ambient/Jungle, je nach Lust und Laune. Und selbstverständlich läßt sich NIHILIST auch im Netz spielen, wenn's alleine keinen Spaß machen sollte. Fazit: NIHILIST ist bestimmt kein Meilenstein, holt aber durch stimmige Atmosphäre und Grafik nach modernem Standard das Maximum aus einer simplen Spielidee heraus. **MZ**



KURZINFO

Name:	**NIHILIST**
Inhalt:	**Arcade-Action**
Hersteller:	**Phillips Media**
Preis:	**ca. 95.– DM**
System:	**486/66, 8 MB RAM,**
empfohlen:	**Pentium 90, 16 MB**

Bestseller Games 4
GOLD EDITION



BESTSELLER GAMES GOLD 4 · Rebel Assault ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- VGA-Grafikkarte
- Maus od. Joystick (Joystick empfohlen)
- Soundkarte für die Sprachausgabe ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: Rebel Assault
Spielbare Demos: Schleichfahrt
Freeware: Larry Pops Up – Neue Sprüche
Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme
Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Bestseller Games 4
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 4 · Rebel Assault ·

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



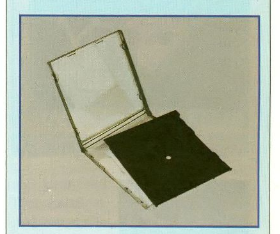
Vorderseite

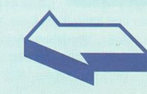
Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**



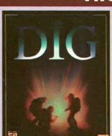


Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 33

Spielehit

The Dig



◆ Nach der Kollision mit einem Asteroiden finden sich 3 Überlebende auf einer lebensfeindlichen Einöde wieder. Nur Zusammenhalten kann das Überleben sichern, doch bald schon droht eine ungeheure Entdeckung alles ins Chaos zu reißen. Das **aufwendigste und größte Adventure von LucasArts seit Indiana Jones!** Ein Science-Fiction-Abenteuer, das Sie einen ganzen Winter fesseln kann!

CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA) **Bestell-Nr. RS-164**, nur **49,95 DM**

Rebel Assault II

The Hidden Empire



◆ Die **atemberaubende Fortsetzung des Action-Arcade-Superhits**. 15 Level mit völlig neuer Storyline, **hochauflösenden Fullscreen-Videos** in erstklassiger Qualität mit brillanter Sprach- und Soundausgabe. Führen Sie mit Rookie One und Ru Murleen den Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel, sei es im X-Wing, auf dem Speeder-Bike, zu Fuß oder an Bord des Millenium Falcon. Erleben Sie die wohl **atemberaubendste Raumschlacht**, die Sie in dieser Galaxis jemals gesehen haben! CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

Bestell-Nr. RS-163, nur **49,95 DM**

Tie Fighter Collection



◆ Dienen Sie dem Imperator! Retten Sie die Galaxis vor den subversiven Rebellen, die die Grundmauern des Imperiums erschüttern! Erleben Sie den Kampf um die Macht endlich einmal hautnah aus der Sicht eines treuen Tie-Piloten mit **Super-Grafik, über 100 Missionen, zahlreiche Zusatzmissionen** mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad, **7 Kampfschiffe zur Auswahl**, erstklassige Story mit zahlreichen möglichen Karrieren und dazu der sensationelle Soundtrack nach John Williams Originalmusik zeichnen dieses **ausgereifteste und fesselndste Sequel der X-Wing-Reihe** aus. CD-Version, lauffähig unter DOS und Windows 95 (E/DA),

Bestell-Nr. RS-165 nur **49,95 DM**

Begrenzte Stückzahl, sofort zugreifen!

Soundkarten

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

PEARL Hypersound 16 PnP



Brandneu und zukunftsweisend: **Plug-and-Play-Technik** und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable- und 3D-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **68,80 DM**

KORG-Wavetable-Modul 4MB

Optimaler Klanggenuß mit **4 MB ROM-Samples des bekannten Markenherstellers KORG!** Geeignet für alle Soundblaster-kompatiblen **16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Upgrade-Stecker** (26 pol. Stecker)! Einfach auf Soundkarte aufstecken!

Bestell-Nr. PE-649, nur **188,80 DM**

SRS™ 3D Sound-Modul

Erweiterungsmodul für alle **neuen PEARL HyperSound PnP Karten** (nur für Modelle mit SRS 3D-Sound-Connector!) ► Erzeugt aus herkömmlichen Stereo-Signalen (Wave, Midi, CD-Audio usw.) durch **SRS™-Soundprozessor** einen voluminösen **räumlichen 3D-Sound!** Wird einfach auf die Soundkarte aufgesteckt. 3D-Sound-Funktion schaltbar.

Bestell-Nr. PE-650, nur **28,80 DM**

Lautsprecher

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 9.

SURROUND-POWER-SYSTEM 320



Das totale Klangerlebnis am PC! Modulares System mit **2 High-Power-Aktivboxen (3-Wege-Baßreflexsystem, 2x 160 Watt Musikleistung)**, spezielle Lautsprecheranordnung für direkte Klangabstrahlung nach vorne und nach oben! Integr. Netzteil. Inkl. **2 separat aufstellbaren Mid-Range-Satellitenboxen** für raumfüllenden **Surround-Sound plus 1 Subwoofer-Aktivbox.**

Best.-Nr. PE-674, komplett nur **298,80 DM**

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit vollen **120 W Musik-Spitzenpower!** Auch zur Nachrüstung für „schwachbrüstige" Stereoanlagen geeignet. **Getrennte Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound** mit **voluminösen Bässen** durch **2-Wege-System und Baßreflexöffnung. Kräftiger Schalldruck!** Magnetische **Abschirmung** gegen Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **68,80 DM**

Archivsysteme

Nähere Informationen hierzu finden Sie in unserem **Katalog** (Heftmitte) auf Seite 12.

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur **19,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs!** Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. (Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur **28,80 DM**

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hartkunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **Packung mit 10 Stück.**

Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen

Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

Die ideale **Archivierungslösung** für Ihre wertvollen CDs.

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster
Packung mit 20 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-840, nur **68,80 DM**

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841, nur **38,80 DM**

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90) ▲(Nur Großfirmen/öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!
BLZ ____ Kto. ____
Name der Bank

Kunden-Nr. (falls vorhanden) ☐☐☐☐☐☐

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	The Dig	RS-164	49,95
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	RS-163	49,95
	Tie Fighter Collection	RS-165	49,95
	PEARL Hypersound 16 PnP	PE-641	68,80
	KORG-Wavetable-Modul 4MB	PE-649	188,80
	SRS™ 3D Sound-Modul	PE-650	28,80
	SURROUND-POWER-SYSTEM 320	PE-674	298,80
	PEARL Dynamic Booster 120 Watt	PE-671	68,80
	CD-L'Case	KS-215	19,80
	CD JUMBO-CASE 60	PE-957	28,80
	10 CD-Leerboxen	PE-961	9,80
	CD-Archiv-Hüllen (40 Archiv-Hüllen/Beschriftungsfelder)	PE-962	4,80
	CD-Archiv-Hüllen (20 Archiv-Hüllen/transp. Sichtfenster)	PE-963	4,80
	100 CD-Archiv-Drehturm	PE-840	68,80
	60 CD-Archiv-Drehturm	PE-841	38,80

Absender

Vorname ____ Nachname ____
Straße / Hausnummer ____
Land / neue PLZ ____ Ort ____
Datum ____ Unterschrift ____



PEARL Schweiz GmbH
Birsig Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-225 44 10



PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15



Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55 582
Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Rebel Assault

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Rebel Assault ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Orginal-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Rebel Assault** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ ______________________ **Unterschrift**

Registrierungsschein

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Rebel Assault** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname ______________ Geburtsdatum ______________

Straße ______________

PLZ/Ort ______________

Datum und Unterschrift ______________

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:
PEARL
(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 4
GOLD EDITION

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

VOLLVERSION AUF DER HEFT-CD

STAR WARS REBEL ASSAULT™



Fliegen Sie durch tödliche Asteroidenfelder, während TIE Jäger Sie verfolgen.

Schließen Sie sich den Rebellen in ihrem Kampf gegen das Imperium an.



Überleben Sie einen imperialen Hinterhalt.

Zerstören Sie die gefährlichen Walker.

Rasen Sie mit Ihrem X-Wing durch den Beggar Canyon.

Das Original, das Maßstäbe setzte: Atemberaubende 3D-Grafik, beeindruckend realistische Flug- und Filmsequenzen aus der „Star Wars"-Trilogie, Original-Filmmusik – **Rebel Assault** verbindet erstklassige Weltraum-Action mit der unvergleichlichen Atmosphäre der Star-Wars-Filme. Das erste Spiel, das LucasArts für CD-ROM entwickelt hat, ist auch technisch ein Meilenstein: rund 400 MB auf CD-ROM sorgen für maximales Spielvergnügen, ohne die Festplatte zu belasten. Übernehmen Sie die Kontrolle über vier verschiedene Star-Wars-Raumschiffe und verteidigen Sie Tatooine gegen das Imperium. Stellen Sie sich den gefährlichen Walkern auf dem Eisplaneten Hoth, und bekämpfen Sie das galaktische Böse in nervenzerreißenden Raumschlachten!

Mit dem Spielaufruf von **Rebel Assault** legen Sie Ihre alte Identität ab und werden zu *Rookie One*. Sie bekämpfen Darth Vaders Schergen in fünfzehn actiongeladenen Levels und lassen sich dabei von John Williams' Originalsoundtrack inspirieren. Ihre Einsatzbefehle erhalten Sie in vollständiger (amerikanischer) Sprachausgabe oder wahlweise mit deutschen Untertiteln. Für grandiose Soundeffekte, wie Sie aus den Kinofilmen bekannt sind, sorgte *Skywalker Sounds*, das Label *LucasArts* garantiert hundertprozentige Authentizität der Spielhandlung.

- LucasArts-Originalversion auf CD-ROM, lizenziert von SOFTGOLD
- Digitale Sprachausgabe (engl.) mit deutschen Untertiteln
- Ausführliche, bebilderte Spielanleitung im Heft
- Atemberaubende 3D-Grafiken und Full-Screen-Videosequenzen der Star Wars Filme – wie im Kino!
- Detaillierte Raum- und Bodenmissionen
- Soundtrack gespielt vom London Symphony Orchestra
- Profi-Spieltips von CPS Heidak
- Inklusive Cheats, Levelcodes und Patches auf der Heft-CD

Außerdem auf der CD-ROM:

Spielbare Demo-Version des Blue-Byte-Hits **Schleichfahrt**, Larry Pops Up mit neuen Sprüchen, Pack- und Antivirenprogramme aus der Shareware, Compuserve-Zugangssoftware inkl. Online-Guthaben und Netbrowser, T-Online-Dekoder und weitere Demo-Software

So urteilt die Fachpresse

ASM (1/94):	MEGA-Hit, Gesamturteil: Galaktisch. „Die Höchstnote ist fast schon nicht gut genug."
PC Games (1/94):	91%, PC Games Award
PC Joker (1/94):	87%, Joker Hit
PC Go! (6/94):	Tip des Monats
PC Player (1/94):	91%
PC Welt (11/94):	Note 1
Playtime (2/94):	93%
Power Play (1/94):	87%, Besonders empfehlenswert
PC Shopping (7/94):	Spielspaß vom Feinsten

Systemanforderungen: 386DX-33, 4 MB RAM, VGA (256 Farben), Maus oder Joystick (Joystick empfohlen), MS-DOS ab 5.0. Unterstützt Sound-Blaster, SB 16 / Pro, Pro Audio Spectrum, UltraSound u. Kompatible.